免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪の恶 Aogu 습니다

3DM-SMV 小组

杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.164

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年10月04日

页数：292页

人总是在自欺欺人。

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.164
专题企划
谈网游化的家用游戏品牌
检视游戏中的兄弟情深
特快专递
哈利波特与死亡圣器 第二部 NDS
日常（宇宙人） PSP
薄樱鬼 黎明录 携带版 PSP
美食的俘虏 美食生存者 PSP
赠品
MONSTER HUNTER
艾鲁猫擦屏布
暑期五大攻略档！
恶魔幸存者2 NDS
女王之门 螺旋混沌 PSP
集合！卡比 NDS
战国BASARA 群雄编年史 PSP
诺拉与刻之工房 雾之森的魔女 NDS

本辑特别关注

战国武将活剧在此上演！

攻略透解

P194

系统介绍
角色分析
任务攻略

PSP

战国BASARA 群雄编年史

攻略透解

P155

系统&流程详解
全角色、全结局攻略

洗清魔女嫌疑，
成为伟大的导刻师！

NDS

诺拉与刻之工房 雾之森的魔女

攻略透解

P114

急速全结局！

系统详解
技能介绍与推荐
全部结局详细剧情攻略

恶魔幸存者2

NDS

攻略透解

P172

系统详解
全分支任务攻略

和美少女们一起展开异世界的征程

女王之门 螺旋混沌

PSP

卷首语

编辑部加班成风。自从本人60小时开了个头之后，这次轮到胧月加班加点，三天不回家，与加班帝苍穹一起为大家炮制出了一份巨型攻略；乌冬锅锅将一份原定两万字的攻略硬生生充实了近一倍的字数，生动地再次演绎了上辑四格漫画的内容；酷洛洛虽然没有攻略任务，但也集众人之力牵头为大家献上了28页的恢弘专题。最后是大众喜闻乐见的《掌机王SP》形象代言人阿鲁，为了打压以新形象正式登台的妹子们保持自己人气王的宝座，创下了有攻略任务在身仍然每晚七点准时回家爬“山口山”后准时交稿的奇迹，让本人不由得怀疑这货每天是不是有48小时。嗯，你说本人？本人本辑就是个四处打杂的，专门料理各种没人接手的栏目。于是你们就看到了这样的一段卷首语。

白菜

掌机王Sp VOL.164

封面画师：MILK
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.164

http://www.tudou.com/programs/view/wKPjedH_p1o/
掌机王164　密码666666

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：广东嘉应音像出版有限公司
设计组版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳市濠江实业有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2011年8月第一版
印　　次：2011年8月第一次印刷
印　　张：6.5
印　　数：0001—3500册
字　　数：220千字
出版日期：2011年8月
定　　价：16元
ISBN 978-7-88541-089-6

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机情报站

掌机情报站　4
Lancer专栏　8
掌机销量榜　9

掌机黄金眼

黄金眼　10
黄金眼REVIEW——逆转检察官2　12

前线狙击

侦探部 侦探、幽灵与怪盗　14
跨过我的尸体　16
英雄传说 碧之轨迹　18
写真女友　20
初音未来 女歌手计划 扩张版　22
AKB 1/48 星恋关岛　26
火影忍者 疾风传 终极觉醒　28
机动战士高达 新基连的野望　31

新作拼盘

梦幻骑士Ⅳ 超荷再装填　34
异形 群袭　35
无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道　35
死亡预告 与你在无尽的黑暗　36
海猫鸣泣之时 携带版1　36

三次元空间

简单下载系列 Vol.1 THE 密室逃脱　37
吃豆人聚会 3D　41
青蛙过河3D　41
勇者公司　42
闪乱神乐 少女们的真影　44
史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团　46
交响旋律 最终幻想　48

专题企划

手足相互同根惜——检视游戏中的兄弟情深　50
游戏界的移民战争——那些网游化的家用游戏品牌　59

游戏文化频道

RPG战斗系统漫谈（一）　87

CONTENTS 目录

特快专递

美食的俘虏 美食生存者 91
日常（宇宙人） 96
薄樱鬼 黎明录 携带版 100
哈利波特与死亡圣器 第二部 104

游戏一品轩

游戏一品轩 110

攻略透解

恶魔幸存者2 114
诺拉与刻之工房 雾之森的魔女 155
女王之门 螺旋混沌 172
战国BASARA 群雄编年史 194
集合！卡比 220

玩转NDS

烧录卡新闻站 233

玩转PSP

PSP软件学院 234

市场动态

掌机市场扫描 236
硬件短消息 238

下崽工房

雷顿教授与奇迹假面 240
怪物猎人 携带版 3rd 241

专区地带

游戏万花筒 242
游俏小筑 246
游戏美图秀 250
经典主题乐园 252
轻松日语教室 254
乙女风向标 256
iPhone进行时 258
现声研 260
Vocaloid通信 262

掌门人

掌门人 264
FAQ电台 270
阳光学园 272
小编寄语 274
交流空间 276

掌机王自由谈

方寸江山，风云再起
——从《战国无双 编年史》说开 278
玩家点评 283

其他

火热秘技 284
掌机游戏综合发售表 286
口袋光环 精彩内容导视 288

游戏索引

游戏	页码
NDS	
多拉的生日大冒险	113
恶魔幸存者2	114、光盘
功夫熊猫2	111
哈利波特与死亡圣器 第二部	104
幻想系列 画家	111
集合！卡比	220、光盘
蓝精灵	112
逆转检察官2	12
诺拉与刻之工房 雾之森的魔女	155、光盘
异形 群袭	35
PSP	
AKB 1/48 星恋关岛	26
白与黑 携带版	光盘
薄樱鬼 黎明录 携带版	100、光盘
初音未来 女歌手计划 扩张版	22
二世之契 回忆之端	112
疯狂农场	112
怪物猎人 携带版 3rd	241
海猫鸣泣之时 携带版1	36
黑岩射手 游戏版	光盘
火影忍者 疾风传 终极觉醒	28
机动战士高达 新基连的野望	31、光盘
跨过我的尸体	16、光盘
快盗双天使 时间与世界的迷宫	光盘
美食的俘虏 美食生存者	91
梦幻骑士Ⅳ 超荷再装填	34
女王之门 螺旋混沌	172、光盘
日常（宇宙人）	96、光盘
三极姬 三国乱世・霸天之令旗	光盘
上坡旋风 携带版	110
世界第一无厘头恋爱 满堂红	111
死亡预告 与你在无尽的黑暗	36
无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道	35
武装神姬 战斗大师 Mk.2	光盘
写真女友	20
英雄传说 碧之轨迹	18、光盘
战国BASARA 群雄编年史	194、光盘
侦探部 侦探、幽灵与怪盗	14
3DS	
吃豆人聚会 3D	41
恶魔幸存者 超频	光盘
简单下载系列 Vol.1 THE 密室逃脱	37
交响旋律 最终幻想	48
雷顿教授与奇迹假面	240
青蛙过河3D	41
闪乱神乐 少女们的真影	44
史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团	46
勇者公司	42
PSV	
街头霸王对铁拳	光盘

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

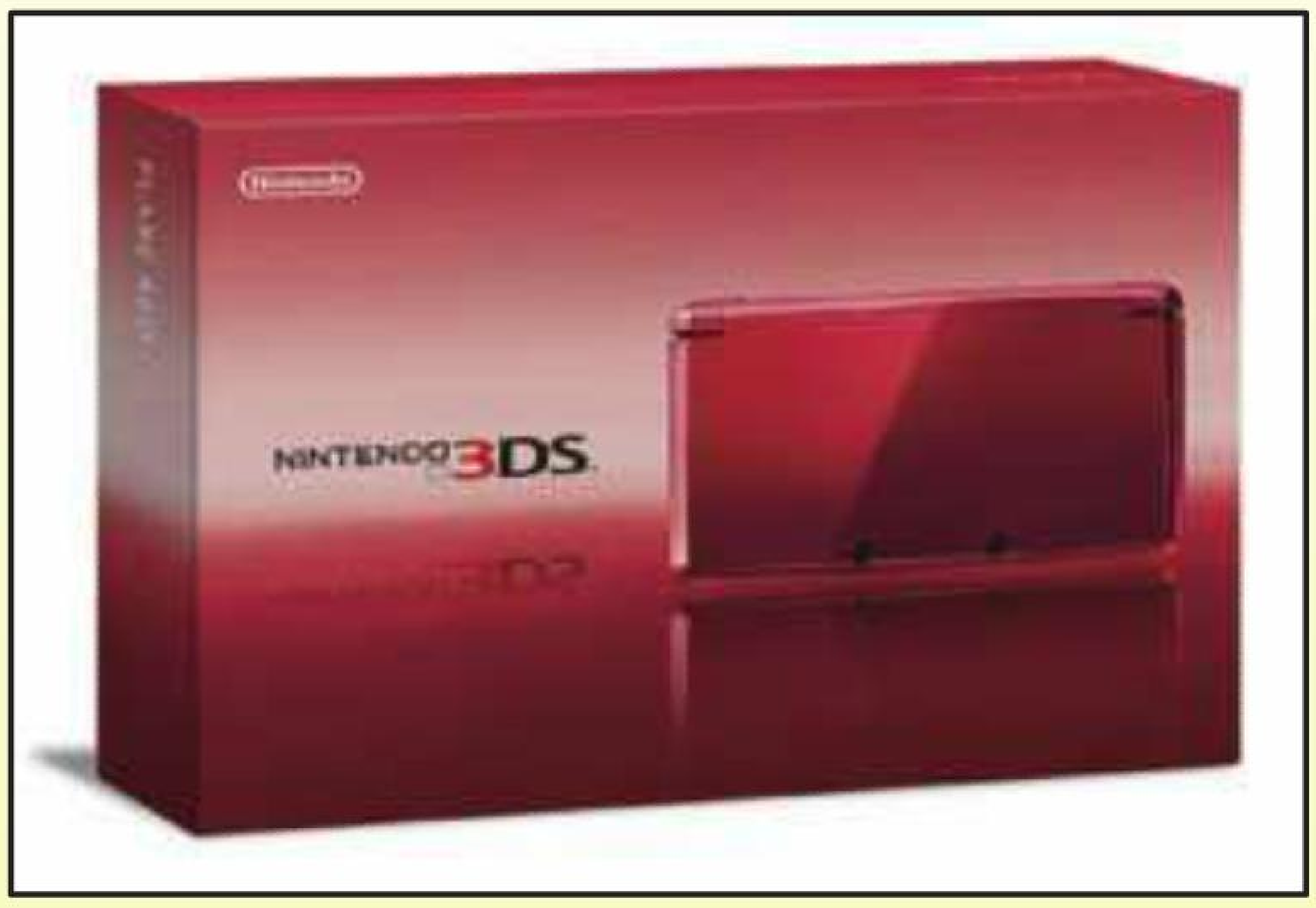
GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

掌机情报站

文 雷伊

硬件 HAROWARE

业界大激震！任天堂紧急宣布3DS大幅降低售价



7月28日下午，在发布2011财年第一季度的业绩前夕，任天堂紧急在官方网站发布了将大幅度下调3DS售价的消息。原本售价25000日元（约合人民币2075元）的3DS，从今年8月11日起售价下调至15000日元（约合人民币1245元），降价幅度高达10000日元。任天堂表示，此举主要是为了加快3DS的普及速度，在对应软件变得丰富的年末商战之前，将装机量提高到一定水平。在发表降价申明的同时，任天堂首次宣布3DS版的《超级马里奥3D大陆》（スーパーマリオ3Dランド），以及《马里奥赛车7》（マリオカート7）将分别于今年11月和12月份推出，这两颗重磅炸弹相信会为3DS年末商战增色不少。

为了安抚早前已25000日元的价格购入3DS的玩家，任天堂准备实行弥补措施。只要在8月11日0点前购买了3DS并且接入过Nintendo e-Shop，就可以通过此项措施免费获得10款FC虚拟主机游戏（先行版），以及10款GBA虚拟主机游戏。其中FC虚拟主机游戏（先行版）将从9月1日开始提供下载，赠送的游戏包括《超级马里奥兄弟》、《大金刚JR.》、《气球战士》、《雪山兄弟》、《塞尔达传说》，以及另外5款目前尚未确认的作品。这批先行版游戏将不配备正式版的电子说明书、对战功能、以及完全备份功能，但是玩家日后可以等正式版发布时，免费升级到原本需要收费的正式版，今后3DS系统升级提供“软件与数据迁移”功能之后，玩家也可以将这些游戏和存档迁移到其他3DS主机上。

GBA虚拟主机游戏将于年内提供下载，赠送的游戏包括《超级马里奥Advance3》、《马里奥赛车Advance》、《银河战士 融合》、《瓦里奥制造》、《马里奥对大金刚》，以及另外5款目前尚未确认的作品，而这些游戏是只在此次弥补措施中赠送的，今后不会在e-Shop单独出售。这些GBA虚拟主机游戏不配备电子说明书以及联机功能，并且也不对应今后的“软件与数据迁移”功能。

3DS的降价以及补偿措施，同样也将在欧美地区进行，其中美版3DS将从今年8月12日起开始降价，价格从原本的249.99美元（约合人民币1625元）下调至169.99美元（约合人民币1105元）。

3DS自从今年2月26日在日本地区首发以来，由于售价偏高、缺乏真正热卖的软件支持、裸眼3D机能沦为鸡肋、续航时间相比NDS大幅缩水等负面因素的影响，在全球范围内的销售成绩并不理想，任天堂原本寄望于能在3月结束前全球销售400万台，但直到降价

硬件 HAROWARE

前，3DS在全球的实际销量也没有突破400万，大大低于厂商的预期。今年E3索尼公布PSP后续主机PSV仅以Wi-Fi版19800日元、3G/Wi-Fi版24980日元的低价销售之后，更使3DS在价格上显得十分被动。而近两年来，由于智能手机的低价、免费休闲游戏大行其道，社交游戏异军突起，对任天堂原本铸造的休闲游戏市场造成了巨大的冲击，因此任天堂所面临的竞争和挑战是前所未有的，它的对手不再是PSV这样的专业掌机，智能手机、平板电脑等终端的快速普及也将对其造成巨大影响。这次3DS破天荒地不到半年时间就大幅下调10000日元售价，刷新了游戏主机史上的最快降价记录，而社长岩田聪也明确表示，降价之后3DS的硬件是属于亏本销售，这对于任天堂来说是非常罕见的决定，在反映目前3DS确实身陷窘境的同时，也充分显示了任天堂急于改变现状、尽快提高装机量的决心。

事件 EVENT

SEGA Sammy集团发布2011财年第一季度业绩，赤字22亿日元

SEGA Sammy集团于7月29日发布了2011财年第一季度的财务报表。该季度营业额为653亿3100万日元，相比去年同期下降28.5%；营业利润29亿6900万日元，同比下降80.1%；经常利润32亿7800万日元，同比下降77.5%；纯利润为22亿2400万日元的赤字，而去年同期则为70亿3600万日元的黑字。

家用游戏方面的主力作品销量如下：PS3独占大作《如龙 终焉》在日本地区售出43万套、《VR网球4》（PS3/Xbox 360/Wii/PC）在全球售出67万套、根据热门电影改编的《雷神托尔》（PS3/Xbox 360/Wii/NDS）在欧美地区售出40万套。尽管在日本地区的销售较为坚挺，但是在个人消费低迷的欧美市场成绩则不太理想。从地域来划分软件销量的话，美国共发售3款软件售出70万套（去年同期为3款软件售出168万套），欧洲地区发售4款软件销量为102万套（去年同期为3款软件133万套），日本和其他地区共发售两款软件销量60万套。此外，针对苹果的iOS（iPhone、iPad、iPod Touch）系统推出的免费网络游戏《Kingdom Conquest》在全球的下载量已经超过了130万次。

在2011财年第二季度，SEGA预计在日本、美国和欧洲地区分别推出7款、8款和8款新作，预期销量为日本118万套、美国243万套、欧洲307万套。

8月4日

去年年底在PSP平台推出的原创推理AVG佳作《口若悬河 希望学园与绝望的高中生》将推出续作，平台依然为PSP。新作名为《超级口若悬河2 再见绝望学园》（スーパーダンガンロンパ2 さよなら绝望学园）。这次的舞台为分成了5个部分的南方小岛，角色们将在这个全新的地方像前作一样进行互相杀戮。从目前公布的情报来看，前作的黑白熊仍将在本作中登场，而目前公开的其他角色则都为前作中没有出现的新角色。在系统方面，本作的学级裁判部分将追加新系统“反论”，令唇枪舌战再度升级。游戏目前的完成度仍不高，发售时期和售价均为确定。

8月4日

NBGI旗下的Banpresto公布面向PSP平台开发的原创RPG《英雄幻想》（ヒーローズファンタジア）。该作品中收录了上世纪90年代以及本世纪10部知名动画中的人气角色，是一款参战阵容非常梦幻的RPG作品。10部动画均为大家耳熟能详的作品，包括《魔术师奥凡》、《舞HIME》、《KERORO军曹》、《BLOOD+》等等。游戏的战斗采用回合制，玩家最多可以派遣4名同伴出战，4名同伴分别对应PSP的△、○、×和□四个键位，玩家通过按下对应键位即可控制角色采取攻击。本作的实际开发将交由Witch Craft负责（代表作为PSP平台的《魔法少女奈叶A's 携带版》），发售日暂定为今年冬季。

事件 EVENT

NBGI发布2011财年第一季度财报，3DS贡献大

NBGI集团于8月2日发布2011财年第一季度财务决算情况。本季度营业额为882亿4100万日元，同比增长7.7%；营业利润63亿2900万日元，同比增长114.3%；经常利润66亿500万日元，同比增长124.5%；纯利润32亿4800万日元，而去年同期则是16亿4400万的赤字，收益情况大幅改善。

与游戏相关的内容（Contents）事业创下了356亿400万日元的营业额，相比去年同期提升8.1%，营业利润实现5亿1900万日元黑字，而去年同期则为6亿1900万日元的赤字。其中街机的《龙珠 全开 大乱斗》、3DS的《海贼王 无限航路SP》、影像部门的《机动战士高达UC》等为业绩做出了较大的贡献。本季度NBGI的主要游戏软件销售成绩如下：3DS平台的《海贼王 无限航路SP》售出17万套（日本）、3DS平台的《深渊传说》售出15万套（日本）、3DS平台的《山脊赛车3D》在北美地区售出9万套、2010财年第四季度发售的PSP版《第二次超级机器人大战Z 破界篇》在本季度售出了7万套（日本），累计销量已经达到45万套。

谈到本财年后期的经济形势，NBGI希望借由《皇牌空战 突击地平线》（PS3/Xbox 360）这样由日本国内开发的国际化作品推向全球，来改善家用机市场的收益情况。而公司还将以街机的《铁拳TT2》、《机动战士高达 战场之绊》这样的人气系列的最新机器为中心进行推广。此外，NBGI还向上修正了本财年上半年（2011年4月1日~2011年9月30日）的预期业绩情况，预期营业额从原本的1650亿日元上调7.9%至17800亿日元，预期营业和经常利润从之前的30亿日元上调116.7%至65亿日元，预期纯利润从之前的5亿日元大幅上调540%至32亿日元。

事件 EVENT

Capcom发布2011财年第一季度财报

Capcom于7月28日发布了2011财年第一季度的财务状况。本季度营业额为119亿5300万日元，同比下降37.2%；营业利润7亿7500万日元，同比下降22.9%；经常利润5亿4600万日元，同比增长152.8%；纯利润3亿3800万日元，同比增长58.2%。

在家用・在线游戏事业方面，除了上一财年大热卖的《怪物猎人 携带版 3rd》（PSP）继续长卖之外，《生化危机 佣兵 3D》（3DS）、《超级街头霸王Ⅳ 街机版》（PS3/Xbox 360）等作品的销售情况也基本符合预期，这些游戏在本季度的具体销量为：《怪物猎人 携带版 3rd》10万套、《生化危机 佣兵 3D》40万套、《超级街头霸王Ⅳ 街机版》30万套。综合来看，家用・在线游戏事业部门本季度营业额为64亿6200万日元，同比降低56.9%，营业利润4亿1900万日元，同比降低76.5%。

与智能手机相关的移动内容部门该季度营业额和营业利润同比均实现了增长，其中营业额为12亿2300万日元，同比增长79.8%，营业利润4亿5100万日元，同比增长362.2%。这主要得益于智能手机和社交游戏市场的急剧扩大，iOS平台的《蓝精灵村》继续维持良好成绩，与《僵尸餐厅》、《莉尔海盗》的总下载量已经突破了1900万次。

事件 EVENT

任天堂发布2011财年第一季度财报，赤字255亿日元

　　7月28日下午，紧随着3DS降价消息的宣布，任天堂公布了2011财年第一季度（2011年4月1日~2011年6月30日）的财务决算报告。在该季度，3DS平台尽管有着《塞尔达传说 时之笛 3D》这样获得好评的游戏发售，但热卖的作品很少，因此该季度内3DS表现并不理想，仅售出71万台硬件（日本21万台、北美11万台、其他地区40万台），以及453万套软件（日本103万套、北美184万套、其他地区167万套）。NDS系列主机在该季度共售出144万台硬件（日本11万台、北美55万台、其他地区78万台），软件销量为1213万套（日本174万套、北美550万套、其他地区489万套）。由于欧美地区受《马里奥赛车Wii》同捆版的刺激，再加上降价因素，因此该季度内Wii硬件共售出了156万台（日本11万台、北美53万台、其他地区92万台），但是由于缺乏新作支持，因此Wii软件销量为1344万套（日本94万套、北美644万套、其他地区607万套）。

　　由于3DS贩售低迷，再加上对美元的汇率同比大幅提升造成的负面影响，因此本季度任天堂的营业额仅为939亿2800万日元（其中海外营业额为770亿日元，占总营业额的82%），相比去年同期的1886亿4600万日元下降了50.2%）。由于为普及2月、3月分别在日本、欧美推出的3DS所花去的广告宣传费用，以及用于预计2012年内发售的新主机Wii U等的研究开发活动费用等，因此该季度内营业利润损失377亿1200万日元，经常损失425亿5100万日元，纯利润方面则为255亿1600万日元的赤字。

　　同时，任天堂还向下修正了业绩预想。2011财年上半年（2011年4月1日~2011年9月30日）营业额从原本预期的3600亿日元下调至2400亿日元，营业利润从200亿日元黑字下调至500亿赤字，经常利润从300亿日元黑字下调至550亿赤字，纯利润从180亿黑字下调至350亿赤字。整个2011财年的营业额从之前预期的1兆1000亿日元下调至9000亿日元，营业利润从1750万亿日元下调至350亿日元，经常利润从1850亿日元下调至350亿日元，纯利润从1100亿日元下调至200亿日元，是继1986年167亿日元以来时隔25年的最低水平。

　　任天堂还对2011财年软硬件的销售目标进行了调整，其中3DS硬件的销售目标依然维持1600万不变，软件从原本的6200万套上调至7000万套；NDS系列硬件销售目标从之前的1100万台下调至900万台，软件从6700万套下调至6500万套；Wii硬件销售目标从之前的1300万台下调至1200万台，软件销售目标从1亿2000万套下调至1亿1000万套。在NDS和Wii硬件的销售目标均下调的情况下，3DS的销售目标则维持1600万台不变，可见任天堂对降价后3DS的热卖程度非常有信心。

8月5日　SCEJ总裁河野弘在PSV的社区网站上表示，PSV的发售日期将在今年9月份举行的东京游戏展上公布，鉴于今年TGS的第一天（9月15日）SCE将进行关于PSV全貌的基调演讲，因此外界推测官方将在演讲中正式透露PSV的具体发售日期。此前平井一夫已经确认，PSV将确定在2011年内于日本首发，而欧美地区则需等到明年早些时候。

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

薄利时代

72万——这是任天堂在其新一期财报中披露的上季度3DS销量数字。笔者早已在之前的专栏中提过，自从Wii与NDS的销量双双滑落，任天堂早已将其巅峰期骄傲的实销量数字替换成出货量数字，现在终于在这72万台的数字上得到证实。这是一个只有用出货量才能说得通的数据，虽然在过去的一个季度里，3DS的销量不佳，但是怎么也不至于3个月内全球只卖72万台，其中根据官方财报的数据，整个北美洲只有11万台……显然，3DS还没惨到这个地步。这也证实了笔者之前关于任天堂向零售商超量压货的推测，为了实现它的财年内400万台出货目标，任天堂向零售渠道提供了太多的3DS（即便如此最终也未能实现400万出货目标），以至于财年过后，还有大量主机在仓库里积灰，这些库存够零售商们消化好几个月，所以在上个季度，整个北美洲的出货量只有可怜的11万台。想当年在圣诞商季期间，NDS曾创造了季度出货量超千万的惊人记录，此番3DS的出货量数据足以令任天堂触目心惊，以至于不得不做出近年来业界最令人震惊的决定。

几年前，PS3尚未上市，久多良木健就公布了降价1万日元的震撼新闻，PS3连续5年巨亏的辛酸历程由此开始。3DS还不至于未卖先降，但上市不到半年即降价40%，这也是游戏史上的另一项记录。这是否意味着任天堂帝国将重蹈索尼覆辙?

笔者相信，任天堂当初制定3DS售价时，至少准备了两套计划。任天堂试图维持NDS时代的暴利经营，于是制定了2.5万日元的高价位，根据硬件评测机构推算，以此价格销售，平均每台利润至少在1万日元以上。然而3DS发售后的业界反应与销售速度远不及任天堂的预期，PSV的售价之低也大大低于任天堂的预料。E3之后，3DS的大批第三方作品被取消，在3DS降价声明公布一周前，育碧、Capcom等重要合作伙伴相继宣布3DS新作中止开发。眼看着季报发布日期临近，72万出货量的数字迟早要见公婆，任天堂只有破釜沉舟，启动备用计划——恢复NGC/GBA时代的微利经营原则。

比起PS3，3DS的优势在于它有着极大的成本周旋空间。由于成本低廉，降价1万日元之后的3DS可能还有微幅利润。不过据财报显示，3DS保持了NDS时代巨额广告预算的经营策略，被砍去了硬件利润的支撑之后，将给任天堂造成很大的经营压力。此外Wii U的软硬件研发成本、京都新研发大楼的建设成本，都将导致任天堂这几年的财报出现赤字危机。不过任天堂历史上的数次危机都被化险为夷，不冒进扩张的稳健经营原则使其在面临大灾大难时能从容应对。前些年任天堂财源广进，公司规模却始终如一，因而积累了逾百亿美元的现金，这足以保障其在业界潮流变换的冲击中屹立不倒。只是2007～2008鼎盛时期的印钞神话怕是一去不返。

3DS降价后，笔者更担忧的反而是PSV。原本被赞誉为“业界良心价”的250美元突然变得不那么诱人，PSV首发时还将遭遇两个《马里奥》的前后夹击。任天堂躲避智能手机锋芒，在传统游戏市场上殊死相搏的意图已十分明确。PSV的性能、屏幕与键位设置显然更符合核心玩家的需要，但任天堂在掌机市场上20多年的根基以及雄厚的资金储备却时刻威胁着索尼。如果任天堂以本伤人，在软件定价、权利金优惠等方面同时吸引玩家与开发商，将会把缺乏成本优势、商业运作预算极其有限的PSV拖入资本泥潭，掌机业将在价格战中进入薄利时代。

本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

《太鼓之达人 携带版DX》和《实况力量职业棒球2011》经过两周拼杀销量均突破15万，3DS方面在6月大作连击后显得有些疲敝，《星际火狐64 3D》第二周就跌到10000张以下了。硬件方面3DS领先于PSP，但是数量差距不大，就看8月11日以后的降价成果了。

软件销量（日本） 2011年7月18日～7月24日

1 战国BASARA 群雄编年史

战国BASARA クロニクルヒ－ロ－ズ

■Capcom■ACT■2011年7月21日■4800日元

NEW 本周销量 7万7017套 累计销量 7万7017套 PSP

PSP上的《战国BASARA》一改原作的“割草”风格，更强调对战的感觉，这次通过强化空中战要素，让玩家对战更加白热化。当然，没有对战条件的玩家也不用担心，新模式天下统一战记和以两位新武将为主角的任务模式也能让人玩上好一阵。不过作为新作，游戏的进化点并不多，4800日元的价格稍微有点贵。

2 太鼓之达人 携带版DX

太鼓の达人ぽ～たぶるDX

■NBGI■MUG■2011年07月14日■5229日元

NEW 本周销量 4万2389套 累计销量 15万2631套 PSP

被誉为“日本国民音乐游戏”的《太鼓之达人》最新作在时隔多年后再度登陆PSP，虽然新模式玩起来没有以前的迷你游戏那么有趣，不过歌曲的数量和难度还是有所保障，官方不时更新的道具和歌曲也能长久吸引玩家的关注，销量在音乐游戏领域来说也算是非常不错了。

3 实况力量职业棒球2011

实况パワフルプロ野球2011

■Konami■SPG■2011年07月14日■5250日元

NEW 本周销量 3万8964套 累计销量 15万691套 PSP

4 诺拉与刻之工房 雾之森的魔女

ノ－ラと刻の工房 雾の森の魔女

■Atlus■RPG■2011年07月21日■6279日元

NEW 本周销量 2万3720套 累计销量 2万3720套 NDS

5 噗哟噗哟 20周年纪念版

ぷよぷよ！！

■SEGA■PUZ■2011年07月14日■5040日元

NEW 本周销量 1万3144套 累计销量 5万734套 NDS

6 纸盒战机

ダンボ－ル战机

■Level-5■RPG■2011年06月16日■5980日元

↓ 本周销量 1万732套 累计销量 26万412套 PSP

7 塞尔达传说 时之笛 3D

ゼルダの传说 时のオカリナ 3D

■Nintendo■A・RPG■2011年6月16日■4800日元

↓ 本周销量 1万68套 累计销量 28万3798套 3DS

8 口袋妖怪 黑・白

ポケットモンスタ－ブラック・ホワイト

■Nintendo■RPG■2010年9月18日■4800日元

↑ 本周销量 9692套 累计销量 525万34套 NDS

9 星际火狐64 3D

スタ－フォックス64 3D

■Nintendo■STG■2011年07月14日■4800日元

NEW 本周销量 9524套 累计销量 4万6382套 3DS

10 二世之契 回忆之端

二世の契り 想い出の先へ

■Idea Factory■AVG■2011年07月21日■6090日元

NEW 本周销量 9295套 累计销量 9295套 PSP

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年7月18日～7月24日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	3万2381台	128万6985台
NDSi	1万1040台	60万789台
PSP	2万6996台	116万2459台
NDSL	101台	2万5804台
PSP go	60台	1万9676台

3DS累计销量：128万6985台

NDS+NDSL+NDSi累计较量：3276万7238台

PSP+PSP go累计较量：1745万9089台

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

这次评分的几款游戏都颇有来头，但实际取得“热血推荐”评价的只有《恶魔幸存者2》一款。《集合！卡比》放弃了按键操作，不可避免地引起了部分老玩家的不适，但素质是值得肯定的。相比之下，《战国BASARA 群雄编年史》委实不够厚道，单凭游戏素质很难想象这是出自制作了《高达对高达》的Capcom之手，明明是同类游戏。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

战国BASARA 群雄编年史

PSP

《战国BASARA 群雄之战》时隔两年后的续作，游戏延续前作的2对2组队战玩法，在强化了空中战的同时，也追加了新的武将和模式。

乌冬 基本就是新瓶装旧酒的作品，追加内容少得可怜，任务模式70%的关卡都是旧的，而旧武将能力、地图以及敌人更是原封不动照搬前作，省事程度可见一斑。新模式天下统一战记就是披了个马甲的故事模式，并把剧情战斗单独出来做了个编年史关卡，意义不大。强化空中战可以看出厂商想拓展新玩法，可偏偏作为滞空关键的冲刺槽还是那么短，即使追加了空中牵制技、空中防御和空中弹返等新动作也毫无用武之地。真正能算得上新的就只有石田三成和青年版的德川家康了，不过不知道有多少人会为了这两个武将来玩本作就是。 **6**

总分 18

手感	★★★★☆
进化	★★☆☆☆
耐玩度	★★★★☆

阿鲁 游戏整体感觉和前作没什么区别，发售前大力宣传的空中战实际表现也让人失望，角色可使用的技能数量也没有增加，不是系列FANS很难静下心玩下去。 **6**

白菜 问题比较多。比较明显的就是攻击招式少，而且不能自由选择攻击对象，只能让系统来选定。在此基础上不能防御背后的攻击，回复道具少，缺失了系列一贯的爽快感。 **6**

■战国BASARA クロニクルヒーローズ■UMD■Capcom■ACT■2011年7月21日■1～4人■无对应周边

女王之门 螺旋混沌

PSP

继承了前作《女王之刃》的传统，将美少女、破甲和《机战》完美结合，废材男主角将再度在众多美女的包围中展开异世界之旅。

阿鲁 游戏中众多的出场角色让人不禁感叹厂商的厚道，热血华丽的战斗动画以及养眼的CG都极大程度满足了各类玩家的需求，不过角色过多到后期也成为了游戏最大的缺点，到通关了才发现好多有头有脸的角色从头到尾出场不到3次，大大埋没了人才。游戏最大的缺陷在于等级压制系统，等级差距超过3级就会感到非常明显的优势或劣势，差距达到5级以上时几乎就很难命中对手了，这就迫使我们必须花费不少时间在自由战斗里练级，影响了游戏的流畅度。当然数量众多的分支路线，几乎不重复的关卡还是让我们看到了厂商的认真态度。 **8**

总分 22

热血华丽度	★★★★★
吸引眼球度	★★★★★
系统	★★★☆☆

白菜 让人有些失望。仅仅通关是没什么难度，追求全破甲却常常给队伍带来危机，更别提全破甲后还要让男主角去进行最后一击的魔兽收服，实在是烦到要死。 **6**

酷洛洛 游戏整体素质在期待之内，在多款人气作品的女性角色“杀必死”之下，讨好玩家眼球就自然不用说，系统相比前作也更为丰富，培养角色好感也能吸引玩家多周目游戏，耐玩度不俗。 **8**

■クイーンズゲイト スパイラルカオス■UMD■NBGI■S・RPG■2011年7月28日■1人■无对应周边

诺拉与刻之工房 雾之森的魔女

NDS

由Atlus开发制作融合了“《工作室》系列”炼金系统的全新RPG，讲述了以成为伟大的导刻师为目标而踏上旅途的诺拉，如何在三年间消除村民对魔女的误会而不断努力的故事……

半夏 出乎预料地，本作并没有继承Atlus一向复杂的迷宫系统，而是另辟蹊径，以简单却需要策略的采集系统取胜，采集时添加随机事件考验玩家策略以及RP。三年时间十分短暂，因此每一步采集制作都需要花费心思计算。本作收集要素众多，各个人物的剧情饱满，结局丰富，剧情插画也十分精美。贯穿于整个游戏的导刻术十分有创意，并不是毫无根据的炼金，而是将某个物品还原它在特定时间点上的样子，剧情中同时大量穿插导刻术要素，让人印象深刻。战斗系统虽然简单但是不同角色具有不同技能，导刻得到的不同物品也能在战斗中发挥独特作用，增加了耐玩度。 **8**

总分 22

可爱度	★★★★☆
收集要素	★★★★☆
剧情	★★★★☆

酷洛洛 相当轻松的一款作品，人物可爱、系统容易上手、战斗更是简单，十分讨好轻玩家。而对于被其声优阵容吸引过去玩家来说，这款游戏要让你失望了，寥寥几句话的配音，更像是给游戏做代言。 **7**

胧月 Atlus和工作室居然出来个“难×难=简”的游戏，颇让人意外。游戏的音乐很出色，气氛轻松，但声优的演出比预告片多不了几句，耐玩度不高也算是其缺陷。 **7**

■ノーラと刻の工房 雾の森の魔女■卡片（2Gb）■Atlus■RPG■2011年7月21日■1人■无对应周边

恶魔幸存者2

NDS

热血推荐

新兴《女神》品牌《恶魔幸存者》的续作，主人公一行获得召唤恶魔的力量，对抗神秘的天外侵略者，追寻自己坚定的创世理想。

胧月 游戏在系统上有所进化，剧情上的退步亦较为明显。倒不是说人物塑造得不好，游戏人物多，各分支中充盈的小故事让每个形象在细节上鲜活丰满——遗憾的是在坚持个人理想时，这些家伙又太受主人公的缘等级左右，处理得较为粗糙。同样是世界毁灭，相比前作却少了危机步步逼近的紧张感，除人类外的上层生灵在关系上有些浅薄。难度相比前作提升了不少，隐藏要素的设置极具挑战性，延长了游戏在玩家手中的生命周期。多达220种以上的仲魔收集得手软，80级以上的高级恶魔大幅增加，解禁条件各异，兵种升级的加入提高了培养乐趣。 **8**

总分 26

剧情	★★★★☆
系统	★★★★★
耐玩度	★★★★★

半夏 借鉴了《P3》、《P4》的好感度系统后，能让玩家很主动地去了解各位角色的魅力。战斗系统很有特色，“不上天堂就下地狱”的属性克制爽快而刺激。 **9**

苍穹 游戏的系统在前作的基础上有所强化，大幅增加的仲魔也让培养时的乐趣倍增，不过若是能强化地形等战场要素的影响的话，战略层面会更加出色。 **9**

■デビルサバイバー2■卡片（1Gb）■Atlus■S・RPG■2011年7月28日■1人■无对应周边

集合！卡比

NDS

大家熟悉的卡比被邪恶的魔王分裂成10个小卡比。为了复原自己的身体并打倒魔王，小卡比在星之召集下集合起来，过关斩将。

白菜 不同于以往的“《星之卡比》系列”，本作摒弃了传统的吸取能力设定，难度不再放在攻关上，而变为了单纯的收集类ACT。卡比只要接触没有做出保护动作的敌人，就能自动开始攻击将其消灭。收集水果的数量直接决定卡比小队的人数——人数越多，攻击力越强，能触发的机关也越多，充分体现了“数量的暴力”这个词的意义。另外摒弃的还有传统操作模式，改由触控笔全程控制。老实说手感不算差，跳跃、跑动、集合几个指令的灵敏性很高——但有必要连移动也用触控笔吗？跑动还要点击两下屏幕，长时间游玩不免感到劳累。 **7**

总分 23

操作性	★★★☆☆
创意	★★★☆☆
音乐	★★★★☆

半夏 全触屏操作简单容易上手，一次操纵多只解除陷阱的设计很有趣。保持“《星之卡比》系列”一贯风格，画面可爱明亮，玩起来轻松愉快，让人不知不觉沉迷其中。 **8**

苍穹 全程触控的本作在操作上非常舒适，一支触控笔就可以让众多卡比完成多种多样的动作。游戏的风格轻松，堪称满载创意和乐趣的佳作。 **8**

■あつめて！カービィ■卡片（1Gb）■Nintendo■ACT■2011年8月4日■1人■无对应周边

文 白菜

逆转检察官2

逆转检事2

NDS ◆Capcom◆AVG◆2011年2月3日◆日版
◆1人◆512Mb◆5040日元◆无对应周边

游戏时间：40小时以上

无论公开还是私下，我都是对《逆转检察官2》赞不绝口的。如果说它在“《逆转检察官》系列”两作中拔得头筹大家想来都不会有意见，但加上巧舟执笔的整个“《逆转》系列”呢？之前玩家中公认系列的最高杰作是《逆转裁判3》，而我个人的意见是：《逆转检察官2》的评价绝不应该亚于《逆转裁判3》。

游戏的进化

系统上的进化是显而易见的。“逻辑棋盘”系统可以看成是“检察官版”的“心锁”系统，它们的作用同样是从顽固的证人口中套出有用的情报。但“心锁”是以勾玉的力量看透人心，有灵媒的成分在内（当然“《逆转裁判》系列”中灵媒是非常重要的主线，俨然已经成为了特色之一），而“逻辑棋盘”则更强调御剑以其卓越的口才和洞察力，从证人那里“套”出情报。两者相比，还是更加突显个人魅力的后者更容易为人接受。假设“逻辑棋盘”和“心锁”的出现顺序调换下，大家应该能更容易理解我的意思了。当然战翻前作更是毫无疑问的。

但之所以标题不是“系统的进化”，是因为除了系统，游戏中还有很多充满诚意值得一提的部分。在给“黄金眼”打分的时候，我提出的瞩目点是“推理难度”、“音乐”和“剧情”三方面。关于难度方面，“《逆转》系列”向来有个传统：第一关牛刀小试，第二关锋芒初露，第三关开始大刀阔斧。当玩家们接受过系列大量关卡的洗礼，已经对此习以为常的时候，《逆转检察官2》则给了老粉丝一个惊喜：第一关难度说不上变态，但长度绝对是系列之最。从左观众席搜索到右观众席，再进入皇家私人机舱，每个环节需要搜集的证据以及做出的推理都非常多，跟前作的“两室一廊”有着天壤之别。如果说这样的比较对于第一关向来不存在现场取证环节的“《逆转裁判》系列”不太公平，那么难度则绝对能给大家一个说法。指向假嫌疑人的现场照片录音和红色雨衣都让玩家陪着御剑绕了好大一个圈子，而就算锁定真凶后，为了拿出决定性的证据也是煞费苦心。狡猾的凶手早就像下西洋棋一

样，算计好了之后的各种行动对应，就连最后作为决定性证据所提出的枪膛线条痕（手枪中的“指纹”），竟然也被凶手利用来栽赃嫁祸。通过第一关后，游戏中会提示一句：这只是个开始。玩家此刻才忽然惊觉，这还只是第一关呢！接下来第二关的长度就立刻创下了系列的关卡最长记录，而第三关的难度则已经几乎等同于系列倒数第二关的难度了，更别提之后还有更加黑幕的第四关和第五关，让玩家随时都处于大脑全速运转的推理快感之中。

AVG游戏都有一个特点：文笔优秀不用说，音乐绝对不能差！一款优秀AVG的音乐，不能光是好听充满流行元素，而一定要与当时的气氛结合得丝丝入扣。要说整个“《逆转》系列”最让人印象深刻的BGM，我敢保证大部分人都会选择从绝境下“逆转”时的BGM。无论在哪一作，这里的BGM都是让人印象深刻的曲子。而本作在这一点上表现得更是非常到位——曲子开头的几个高音让玩家精神为之一振，顺势直接切入主旋律；在御剑讲述自己的逆转推理时，曲子稍转柔和，玩家可以一起来理清自己的思路；而最后气势磅礴之处，御剑则手指真凶，提出决定性的证据，玩家的心情也在同一时间进入最为兴奋的状态——这就是我们要的“逆转”！做攻略时，我不止一次将剧情停在逆转高潮处码字，就让BGM反复流淌，当真有百听不厌之魔力。

剧情的水准

说到剧情，就是最能体现编剧功力的地方了。在本作中御剑的检察官身分受到了严重的考验。御剑怜侍的父亲御剑信曾是一名优秀的律师，让生涯间无败的狩魔豪检察官惟一一次受到了检察局局长的处罚。在御剑的检察官之路受到阻碍之时，在他面前就呈现出了这样一条人生的岔路：是坚持检察官的身分，在恶势力下完成自己的本职工作，还是选择律师的道路，以全新的立场揭露法律的阴暗面，继承父亲的遗志？最终我们的御剑检察官做出了崭新的选择：以检察官的身分，追求所有的真相，揭露一切罪恶。如此一来，不仅扣住了游戏的主题，也算是了结了系列长久以来御剑的理想与现实产生的矛盾（御剑最初的理想是像父亲一样成为律师）。

这是御剑父子的信念传承，而以“亲子”为主题，贯穿整个剧本中几乎所有的登场人物的隐藏主线还将为我们带来更多的思考。游戏的五个案件（加上十八年前的案子算六个？）虽然难度各有不同，但相互之间却有着千丝万缕的联系。这一点就要留给玩家们自行体会了。

在本作第三关案件的最后则有一个非常艰难的选择：坚持真相就会让真凶逍遥法外，而扭曲事实则能产生出让真凶落网的决定性证据。这个选择非常像《逆转裁判2》最终关，成步堂的委托人就是真凶，但必须要让他获得有罪判决才能完美通关（这也是系列中惟一一场以有罪判决收场的裁判）。另外在《逆转裁判4》的第一关中，决定性的证据却是成步堂伪造的证据。检察官与律师同样在追求真相，但如果为了坚持真相而使真凶逍遥法外，是否值得？游戏中系列两位主角都做出了相应的判断，但这也是值得我们深思的问题。

怀旧牌

本作还有一个非常显眼之处：旧有角色客串率达到了系列之最，甚至连《逆转裁判》第一关的山野星雄也在游戏中扮演了重要的角色。其实平心而论，这些角色并没有非出场不可的必要，他们的职责换成全新的角色一样能够完成。因此不得不认为这是在前作人气低下的前提下，用来吸引眼球的一步妙棋。但是在这步妙棋中，丝毫没有提到成步堂，没有提到真宵、春美，没有提到绫里家族的后话，就仿佛《逆转裁判3》之后他们就人间蒸发了一样。就连御剑重要的儿时回忆中，成步堂的部分也被硬生生切掉，台词中涉及到的部分也全部用“那家伙”来代替，名讳闭口不提。这不得不引起我的臆想：成步堂与真宵贵为系列男女主角，绫里家族也是贯穿“《逆转裁判》系列”前三作的主线。要拉人气的话，他们没有任何理由不出现——那么这是否与巧舟的离去有关？我不知道。我惟一能够肯定的是，雪藏成步堂，是对系列老玩家的一种背叛——要知道“《逆转裁判》系列”挖的坑可大着呢。

不管怎样的疑难事件都解决给你看！

美少女侦探挑战疑难事件？这就是充满恋爱与悬疑要素的全新AVG系列《侦探部》。本系列预计推出4款作品，按照顺序分为4卷顺序发售。本辑“前线”介绍的《侦探部 侦探、幽灵与怪盗》就是系列第1卷，预定2011年8月25日发售。而余下的3卷预计将以每月一款的频率于11月底全部发售。采用分卷预告的销售模式显然是信心十足，现在就让我们一起看看本作的魅力究竟如何吧。

冰口真矢

声优：花泽香菜

憧憬着冷酷世界的少女，总是刻意模仿冷酷的举动，在侦探部中作为领袖存在。正义感强烈、对事件非常敏感，但往往会陷入先入为主的推理中而进入暴走状态。

文 白菜　美编 Juxi

游戏的流程

游戏采取的是章节制，各章的开头会发生事件。玩家扮演主人公小牧锐太，与侦探部的成员一起搜集证据、解明事件。

开篇 ▶▶ 搜索部分 ▶▶ 推理时间 ▶▶ 解决任务 ▶▶ 结局 ▶▶ 下一章节 or 外传故事

侦探部 侦探、幽灵与怪盗		
たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –探偵と幽霊と怪盗と–		
Boost On	AVG	预定2011年8月25日
日版	1人	3654日元
对应周边未定		

PSP

搜索部分 探索学园寻找线索

搜索部分需要在学园中移动，搜集事件相关的证据或证言。与角色对话，用光标调查现场都有可能找到这些证据。在探索之处发生的情节事件不全是与案件相关的，也有与特定角色加深感情的事件存在。

▶从MAP画面选择要探索的场景。走遍所有的地方，搜集所有的证据吧。

◀搜索部分中主人公是单独行动，但有可能在某些场景遇到侦探部的成员。

▶根据探索时采取的行动，之后的故事展开或是与角色的亲密度都会发生变化。

铃本虎

声优：井口裕香

忠实于本能的天然动物系角色。喜欢与讨厌的东西泾渭分明，看起来不怎么听人说话但实际上有好好听着。不在乎别人的眼光，无防备，能够自然地做出抱住主人公这类动作。

让我看看你的本事吧

推理时间 根据手头的情报，推理出犯人

搜集到所有相关情报后，就会进入推理时间。选择证据品或选项正确回答侦探部成员们提出的问题，就能继续展开下一步推理，最终看到犯人的真面目。

▶即使选择了错误的答案也不会Game Over，不擅长推理的玩家也可以放心。

■虽说是侦探，但其中也有推理能力比较遗憾的家伙……为了找出事件的真相，玩家的协力是必不可少的。

◀面对个性十足的侦探部三名成员，有时候也要选择讨好她们的选项？

多村井 夏

声优：茅原实里

对于女性身体的研究（非百合）与机器开发注入热情的怪人。一开始作为委托人来到侦探部，之后在某个契机下成为了侦探部的新成员。

解决任务 将搜集到的证据举证，揭示出真相！

锁定犯人后，就要进入解决任务的环节。根据状况选择恰当的发言与证据品追逼犯人。与推理时间不同的是，该环节有名为“主人公的立场”的显示仪表存在，随着犯错的次数的增加该仪表的量值会逐渐减少。全部消失后任务会宣告失败，因此一定要慎重地进行每一次选择。

◀从搜索部分找到的证据中，举出能够证明犯罪行为的证据。

▲环节中有的选项会带有时间限制。另外也有随着时间经过进行追加的选项。

▲根据选择的选项和搜索部分的行动，将会为玩家的侦探资质打分。

怪盗·堕落彗星

声优：？？？

扰乱世间的怪盗。目标锁定为政治家和财界人士家中钱财的义贼。侦探部接到了他的犯罪预告函，开始了埋伏，但是……

▶失败的情况下事件会进入迷宫。可以从解决任务的最初开始重新挑战。

所多玛

声优：高田初美

一切都是谜的机器人。特征是只能活动3分钟。

CHECK! 因为是学园！令人心跳的情节事件不计其数！

搜索部分或是案件解决后的外传故事中，将会有不少与角色间的情节事件发生。侦探的本职工作虽然是解决案件，但是想要追求与女孩子亲热场景的玩家也不能错过这些情节事件。

▲为了增加好感度，在搜索时就要前往目标角色有可能在的场所，发生情节事件。

本次前线为玩家们带来PSP版《俺尸》的新要素——天气、武器锻造以及神明成长系统的相关报道。游戏的发售日已经确定，官网还宣布本作即将漫画化，由万乘大智绘制并在月刊《コロコロG》上进行连载，感兴趣的读者们不妨保持关注。

文 苍穹　美编 Juxi

跨过我的尸体

俺の尸を越えてゆけ

SCEJ	RPG	预定2011年11月10日
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

PSP

相关报道 Vol.156 P57/Vol.161 P106

四季更迭、气候变换

主角一族的寿命不能超过两年，游戏中自然也有时间系统。玩家将以一个月为基本单位，选择出征讨伐妖怪，或是在据点进行休整、交神。随着四季的交替变换，据点的背景颜色以及可选的迷宫都会发生变化，部分迷宫只在特定的季节才会出现。

另外，重制版引入了天气系统，比如在冬天会出现下雪气候，此时所有火系技能的威力都会有所下降。游戏中有火、水、风、土四大属性，针对天气合理制定战术会是PSP版的一大特色。

◀地图界面下会随机出现“讨伐强化月”字样，此时挑战指定的迷宫就能得到额外奖励。

▶只在夏季才会出现的迷宫——白骨城。

▼▶小雪和雨天都对火属性技能有所限制，而暴雨还会对视野造成影响。

▶白骨城正如其名，场景皆是由巨大的骸骨组成，敌人也多为骷髅。

锻造出代代相传的神兵利器

随着玩家进行投资，被妖怪破坏的街市会逐渐复兴。之后玩家就可以前往锻冶屋，打造出只属于自己的武器。武器自身的能力会逐渐提升，同时可以作为传家宝留给族人，继承者的能力越强，武器的成长也越快。

▶刀上的铭文由玩家自己撰写，可谓独一无二。

通过交神让神明的能力成长

“交神”是游戏的核心系统，被诅咒的主角一族只能通过这种方式留下后代。众神的属性和遗传因子各不相同，交神时所要消耗的奉纳点也有所差异。而在PSP版中，随着与某位神明交神次数的增多，神明自身的能力也会有所提升。

▲遗传因子分为母系和父系两类，其下由四种属性条来表示心、技、体能力的强弱。

▶族人在8个月时会实行元服之礼，之后就可以进行交神了。

丰富多样的职业系统

游戏中有剑士、弓使、薙刀士、破坏者、舞者、拳法家、枪使、火炮士共8种职业，除了基本能力和技能上的差异外，不同的职业在前后排所能发挥的威力也有所差别。如何对4人小队进行职业上的搭配，就随玩家们的喜好和战术而定了。

▲后代出生后便能自由选择职业，部分职业需要随着游戏的进行才能开启。

▼弓使发动奥义“贯通杀”，对同一排上的敌人造成伤害。

文 阿鲁　美编 Juxi

被命运引导的青年们

英雄传说 碧之轨迹

英雄传说 碧の轨迹

Falcom	RPG	预定2011年9月29日	PSP
日版	1人	6090日元	
对应周边未定			

相关报道 Vol.156 P43/Vol.162 P31

本作是Falcom创立30周年的纪念作品，同时也是《零之轨迹》的后续之作，在这次的报道中为大家带来了4名角色的全新插图和相关介绍。

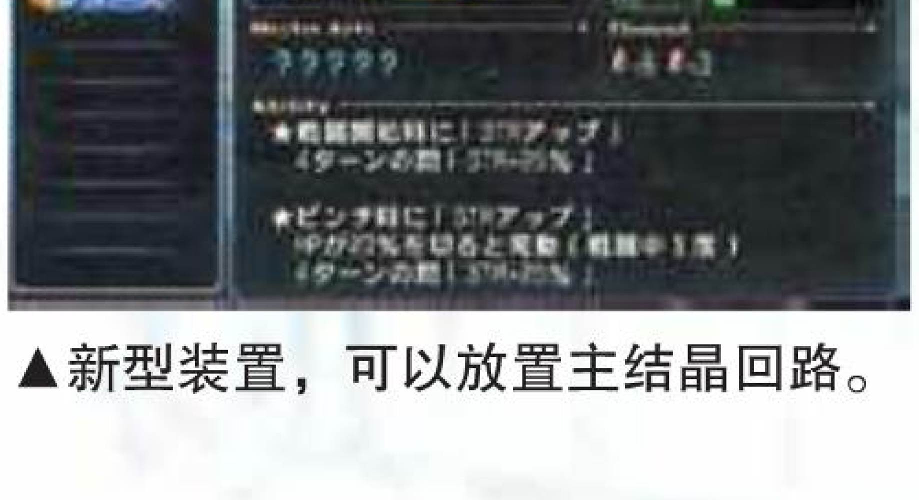
4名角色全新插图揭晓

▲本作中加入了全新的导力器和结晶，游戏的系统将更加复杂多变。

▲警备队的索尼娅，和前作一样很有威信。

▲突入克罗斯贝尔警察学校，到内部一探究竟吧。

►《碧之轨迹》的核心人物纪娅，与克罗斯贝尔的历史紧密相连，事件如何发展值得关注。



▲新型装置，可以放置主结晶回路。

即将踏入碧之深渊 跨越新的壁障 探寻真实

人物介绍

塞尔盖·罗
セルゲイ・ロウ

年龄：38

罗伊德一行人所属的“特务支援课”的课长，原本是位很有能力的搜查官，后来因为和上面的关系处理得不好退居二线。对罗伊德一行人基本采取放任主义，只有在重要时刻才会认真起来。

◀一如既往的放任主义，这次应该会经常出现在事件现场了吧？

索尼娅·贝尔茨
ソ–ニャ・ベルツ

年龄：36

能力拔群、沉着能静的警备队女性将校，在前作中关照过罗伊德一行人。代替因为某些问题而辞职的前任者，成为了警备队的新司令官。为了应对两大国的威胁，对警备队进行了大胆的改革。

查特
ツアイト

在克罗斯贝尔有着“神狼”称号的生物，在马菲亚军用犬事件时出现在罗伊德等人面前，之后作为警犬加入特务支援课。

▲望着远方的查特，难道它发现了什么?

米蕾优准尉
ミレイユ准尉

年龄：22

兰迪以前的同僚，在贝尔卡得门（ベルガ–ド）工作的女性警备员，在无能的前司令的领导下的苦命的女性。以前在兰迪离开警备队时曾感到惋惜。

▲▶阶级由准尉变成了三尉，上图中红发的人物难道就是……

▲从索尼娅司令那里接到清除魔兽的任务？这是前作中没见过的场景，这个全新的会议室到底是什么地方。

与女主角增进感情的恋爱魔法 节奏摄影时间

フォトカノ

遥佳的舞姿令人心醉

之前那么多辑关于《写真少女》的介绍，大多停留在角色介绍、对话系统以及校园内拍摄的环节上。而这次官方放出的新情报，总算离开校园。不知道读者们有否约过女同学去卡拉OK呢，下次不妨跟我们的男主角一样，带着单反给女同学拍照片哦（酷洛洛胡言乱语中）。

文 酷洛洛
美编 Juxi

写真女友		
フォトカノ		
角川Games	SLG	预定2011年9月29日
日版	1人	7140日元
无对应周边		
PSP		

相关报道 Vol.151 P71/Vol.154 P48/Vol.157 P52/Vol.158 P28/Vol.160 P66

当玩家约女主角一起去卡拉OK时，就能与女主角进行“节奏摄影时间”。这时不但可以欣赏到女主角们美妙的歌声，还会进入特别的小游戏：玩家这时要根据节奏按下特定的按键，从而不断累积分数，如果能获得高分，就可以一口气提升女主角的好感度哦！

▼放学时与女主角进行共鸣会话，先炒热气氛吧。

约她去卡拉OK吧

◀▲寻找合适的话题进行话题攻势后，玩家就能邀请女主角在学校外约会了，遥佳在卡拉OK里会唱些什么歌呢？

话题攻势成功就能约女孩放学后约会了！

成功通过有什么好处？

玩家在节奏拍摄时间结束后获得高分数的话，在以后的共鸣对话中，表示女主角好感度的“悸动红心（ドキドキハ–ト）”上限就会增加，另外还可以获得女主角关系升级所需的心形以及音符标志。此外

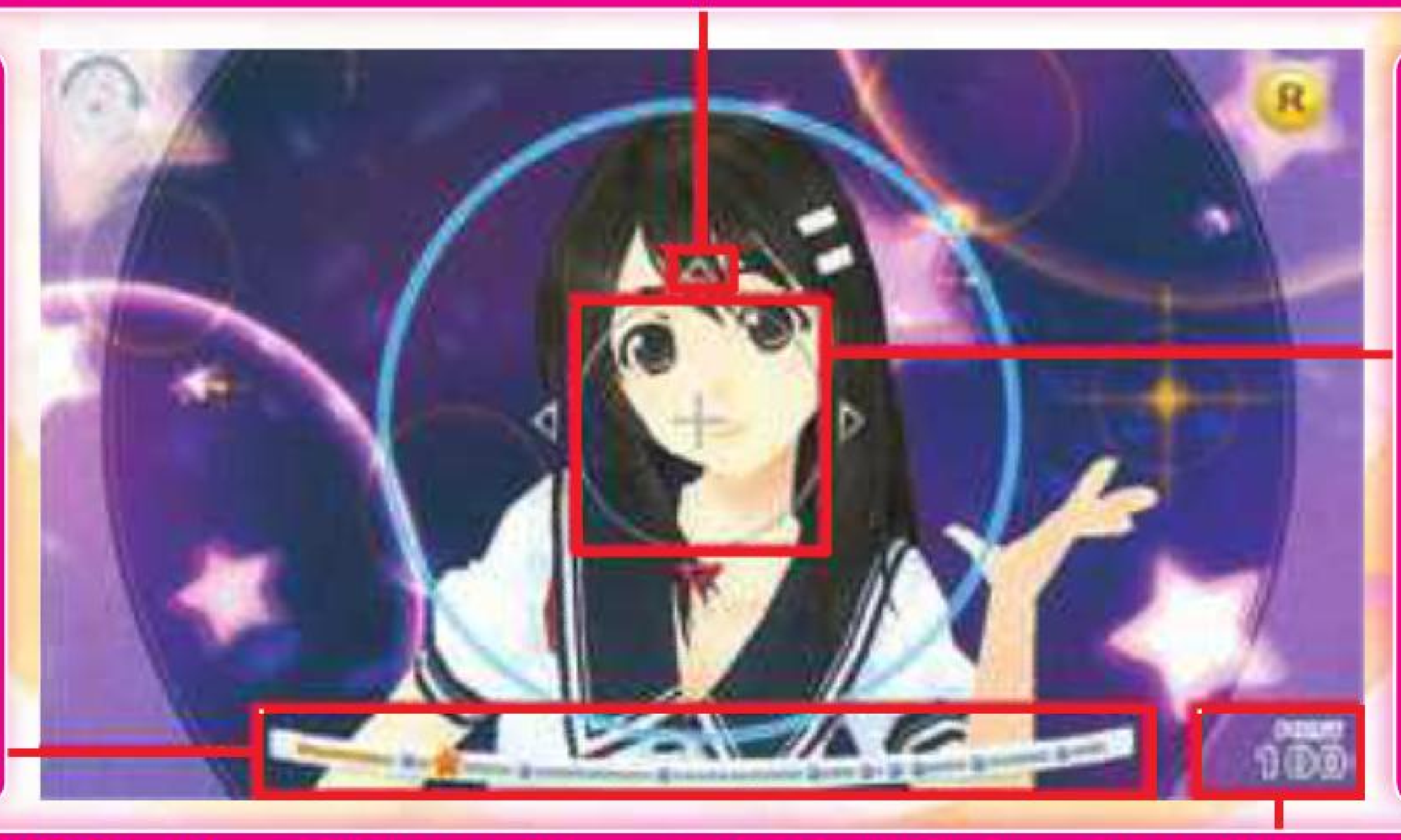
配合节奏进行按键吧！

刚开始节奏摄影时间的时候，玩家只能选择游戏中出现的动画作品主题曲“月光与星光（ム–ソライト・スタ–ライト）”；随着游戏的进展，玩家可选的曲目会逐渐增多。在女主角随歌起舞时，画面会出现特定提示，玩家看准时机按下方向键以及R键，就可以获得分数。在歌曲结束后，女主角的好感度就会根据玩家得分的高低进行提升。

节奏摄影时间画面说明

角度游标（アングルカーソル）：按下画面闪烁方向对应的方向键后，看准时间按R键就能获得高分。

时间线（タイムライン）：在时间线上玩家可以确认歌曲途中何时会出现节奏圈，一首歌曲最多会出现10处。



快门圈（シャッターサークル）：当外围的节奏圈与这个圆圈重叠时，玩家按下R键就能获得分数。

分数（ポイント）：玩家当前的得分，歌曲结束时若能达到一定以上的分数，女主角的好感度就会上升。

▲朝画面中央收缩的节奏圈（リズムサ–クル），与快门圈重叠就是按下快门的时机。

时机的判定

PERFECT（完美）

▲

GOOD（好）

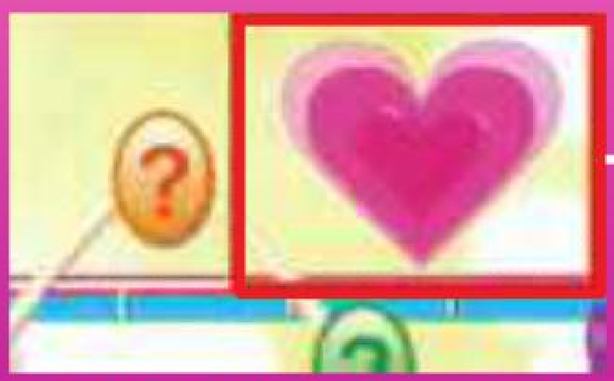
▲

BAD（差）

和音乐游戏一样，根据玩家按下R键的时机，所得分数会有所差异。虽然只按R键也能得分，但如果能够同时按下指定的方向键，就可以获得更高的分数。

在家里可以与妹妹进行节奏拍摄时间

节奏拍摄时间中拍下的照片，可以在鉴赏模式中进行观看哦。



悸动红心

▲当悸动红心上限值提升后，女主角在拍摄时间中会变得没那么拘谨，对话中还可能会出现令人面红心跳的话题哦。

家里的妹妹可不用约出去，只要在家就能进行节奏拍摄时间了。玩家可以在与女主角约会之前，先和妹妹进行练习。还可以获得“兔美能量”，方便玩家遇上心仪的女主角。

初音ミク Project DIVA extend

初音ミク-プロジェクト ディーヴァ- エクステンド

离第一报过了许久，原名为《初音未来 女歌手计划 Ver.2.5》的本作终于把正式名称以及发售日定下来了，这次报道依然是以新服装以及新歌为主，来看看初音在本作里的都有怎样的可爱造型吧。

文 乌冬　美编 Juxi

初音未来 女歌手计划 扩张版

初音ミク Project DIVA extend

SEGA	MUG	预定2011年11月10日	PSP
日版	1人	5229日元	
无对应周边			

相关报道 Vol159 P78

游戏系统注目 规则简单的音乐游戏

本作的规则相当简单，游戏时会不断有按键符号飘入画面中，玩家要做的就是当按键符号到达对应的黑色目标时按下对应的按键即可，每首歌都有简单、正常、困难和极限四种难度，从初心者到老手都能乐在其中。

▲难度越高时出现的按键符号也越多。

预约特典是特殊合作CD

只要预约本作就能获得特殊合作CD，里面收录了《女歌手计划》历代BGM以及SEGA人气游戏乐曲的初音演唱版，粉丝不可错过。

11月10日歌姬降临！

新歌

积乱云グラフィティ

▶ by ryo

ryo（代表作：《メルト》、《ワ–ルド イズマイン》）和Dixie Flatline（代表作：《Just Be Friends》、《ジェミニ》）联手创作的歌曲，同时也是本作的主题曲。

▲悠闲自在地唱着歌的初音，影像在PV时有着和OP不同的感觉。

《扩张版》主题的舞台

新服装

阳光女孩

设计：宇木敦哉

一套非常具有朝气的服装，由身兼漫画家和动画监督的宇木敦哉设计。

◀初音跳舞时的表情也跟着歌词变化。

新歌

ねこみみスイッチ

▶ by daniwell

节奏舒缓且歌词奇妙的一首歌，PV是初音在全部是猫的世界里跳舞，歌词虽然有点难以理解，不过只要可爱就好。

猫耳是量子力学

▲▶注意初音旁边的三只猫，难道是……

新歌

里表ラバーズ

▶ by wowaka

前作的DLC曲目之一，这次不仅PV重新制作同时初音也有专用的歌曲服装，值得挑战。

新服装

阴阳

设计：redjuice

用黑白搭配表现歌名表和里的服装，头上的两个“包子”也有中国风的感觉。

扭曲的爱之歌?

▼PV里的文字和图形也会动。

新歌

リンリンシグナル Append Mix

▶ by Dios/シグナルP

镜音名曲的Append Mix版本，曲调、歌词以及两人的动作都非常可爱。

铃的声音就是信号!

▲歌词语气使用的是强气的女孩和粗鲁的男孩的搭配。

新服装

镜音铃・APPEND

设计：オサム

上次前线介绍过的服装，来自声音合成软件《镜音 APPEND》的封面原画。

新服装

镜音怜・APPEND

设计：オサム

同样也是《镜音APPEND》的封面原画衣装，非常有未来感。

新歌

千年の独奏歌（DIVA edit）

▶ by yanagi

具有民族色彩曲调的一首歌，PV中KAITO边弹边唱，高昂的歌声响彻荒野，表现着悠久的时间流逝。

把心奉献给歌曲……

◀歌所表达的是因自己是人造身体而感到的悲伤情感。

★新服装★

紫罗兰

设计：尤

吟游诗人风格的服装，犹如荒野盛开的一朵紫罗兰，和PV的风格非常搭。

坚定的眼神让人怦然心动！

◀“忘却心中”这句歌词与MEIKO坚定的眼神打动每位粉丝的心。

新歌

忘却心中

▶ by OPA/Asaki NO'9

MEIKO以思念的心情所演绎的《忘却心中》，如电影版的回想画面与舞台的歌唱场面刚好重合。

▲PV中有回忆画面，不知道MEIKO过去遇到了什么事。

►全身散发着大人气息的MEIKO，非常适合酒吧的场景。

★新服装★

罗蕾莱

设计：あんご

性感的鱼摆裙，衣服名字来自用歌声迷惑船只的人鱼。

文 酷洛洛 美编 咕噜

AKB1/48 星恋关岛		
AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら…		
NBGI	AVG	预定2011年10月6日
日版	1人	5229日元
无对应周边		

PSP

相关报道 Vol.162 P48

甩掉AKB48其余成员，与自己钟爱的那位结成恋爱关系的妄想恋爱冒险游戏系列《AKB1/48 星恋之梦》推出续作。和前作一样，玩家通过邮件以及电话约会与成员们加深关系后，她们就会向你展开甜蜜满点的“神告白”。而本辑前线为大家带来的，正是部分成员在神告白中的各种镜头，以及她们的泳装美照。

让人无法抗拒的AKB48成员的神告白公开

■接受AKB48成员的告白，神画质影像不可错过！

▲犹如与成员展开二人约会，如此影像也能欣赏得到哦。

▲每位成员的神告白影像表现各有不同，你钟爱的成员又是怎样的内容呢？

身穿泳装的女孩对你展开真情告白！

初回限定生产版

这里向大家介绍一下本作的初回限定生产版的收录内容，看看左图的实物照片，相信即使不是AKB饭的玩家也能感受到本作的魅力，如果你是AKB真饭，是时候表示你的诚意了（笑）。

收录内容

- 游戏UMD+游戏未收录影像UMD VIDEO
- 拍摄以及制作花絮DVD（4张）
- 前作《AKB1/48 星恋之梦》HD画质神告白影像BD
- 短签海报48款
- PSP游戏主题下载码48种
- “Team4”特别DVD（1张）
- 生写真10张
- 特制收纳BOX

前作“神告白”影像BD是亮点

该盘收录前作《AKB1/48 星恋之梦》的HD画质神告白影像，未玩过前作的同学可不要错过哦。

▲即使玩过前作的同学，看见HD画质的神告白，也会充满动力吧。

唤起曾经的兴奋心情！

“Team4”特别DVD

收录AKB48的新生队伍“Team4”的10成员影像，包括市川美织、大场美奈、岛崎遥香、岛田晴香、竹内美宥、仲俣汐里、中村麻里子、永尾玛利亚，时长约90分钟。

▲由Team4成员独占登场的特别DVD，包含大量花絮。

一起关注Team4吧

▶玩家可以在里面欣赏AKB48成员们在摄影镜头外的另一面。

48款PSP主题

特制卡中印有本作PSP专用主题的下载码，主题由各成员的唇印、照片以及签名组成，快使用你钟爱的成员主题吧。

画面右下角还有成员签名哦！

▲XMB界面中的图标变成成员们的唇印，对FANS的吸引力应该不小。

制作&拍摄花絮收藏DVD

神告白场所的风景、成员们在摄影棚的拍摄情形等花絮都将收录在3张DVD中，此外还同捆一张收录游戏中成员服装、充满流行风采的影像DVD。

▶4张DVD、超过420分钟的豪华特典内容哦。

如看时尚秀般的影像DVD！

可以看到游戏中原创的制服哦！

不知道同学们有没有试过我们上辑为大家介绍的本作试玩版呢？日前官方又放出更多本作的新情报，绝对让火影FANS热血沸腾。

文 酷洛洛　美编 Juxi

火影忍者 疾风传 究极冲击		
–ナルト– 疾风传　ナルティメットインパクト		
NBGI	ACT	预定2011年10月20日
日版	1～2人	5230日元
对应周边未定		PSP
相关报道 Vol.163 P98		

觉醒系统大披露！

角色在战斗中断击倒敌人，获得击倒数奖励后，其名为“觉醒槽”的计量条就会逐渐累积，蓄满后角色就能发动“觉醒”。觉醒期间其攻击力及各种能力都会得到飞跃的提高。

此外部分登场角色随觉醒的发动，外貌形态也会发生变化，在战场中发挥更强大的力量。上辑试玩版中的鸣人虽然也能发动觉醒，但真正的觉醒形态可是下面介绍的那样哦。

鸣人

九尾“四本目”模式

佐助

咒印状态2模式

第二阶段模式

奇拉比

五影齐集 战斗画面大公开！

本作中将包含众多动画版的名场面，连佐助挑战五影的经典战斗亦将在游戏中再现。水影、风影、雷影、土影、火影同时登场，在“《极限》系列”中尚属首次，而五影亦将带领大批士兵，站在玩家扮演的角色面前。

风影

我爱罗

声优：石田彰

风之国·砂隐村的第五代风影。过去曾是体内封印有一尾“守鹤”的人柱力。在与鸣人相遇后抛弃了仇恨，为守护村庄展开新的人生。可以自由地操控沙粒展开攻防。

雷影

砂比布拉扎

声优：手冢秀彰

雷之国·云隐村的第四代雷影。其速度和力量、与雷遁查克拉配合的忍体术有着压倒性的破坏力。此外与八尾的人柱力——弟弟奇拉比之间有着深刻而强力的羁绊。

水影 照美冥

声优：日野由利加

水之国・雾隐村的第五代水影。平时是外貌端庄、处事冷静的美女，但有时也会表现出另一种性格，有着“溶遁”和“沸遁”两种血继限界，其力毋庸置疑。

土影 两天秤大野木

土之国・岩隐村的第三代土影。在当今五影之中年纪最大，但凭借其丰富的战斗经验和无法比拟的忍术“尘遁”，在当今忍界极具实力。

声优：西村知道

火影 志村团藏

声优：系博

火之国・木叶村第六代火影候选人。暗部培育部队“根”的创立者，身藏众多谜团。曾经和三代火影猿飞争夺火影，如今终于坐上火影的位置。

文 乌冬 美编 sienna

机动战士高达 新基连的野望

机动战士ガンダム 新ギレンの野望

NBGI	SLG	预定2011年8月25日
日版	1人	6280日元
无对应周边		

PSP

“《基连的野望》系列”被冠以“新”的标题在PSP上登场，上次为大家报道了本作的新玩法，当然，要称之为“新”进化肯定不会只有这些，这次我们就来看看游戏在系统上的进化。

大幅进化的游戏系统

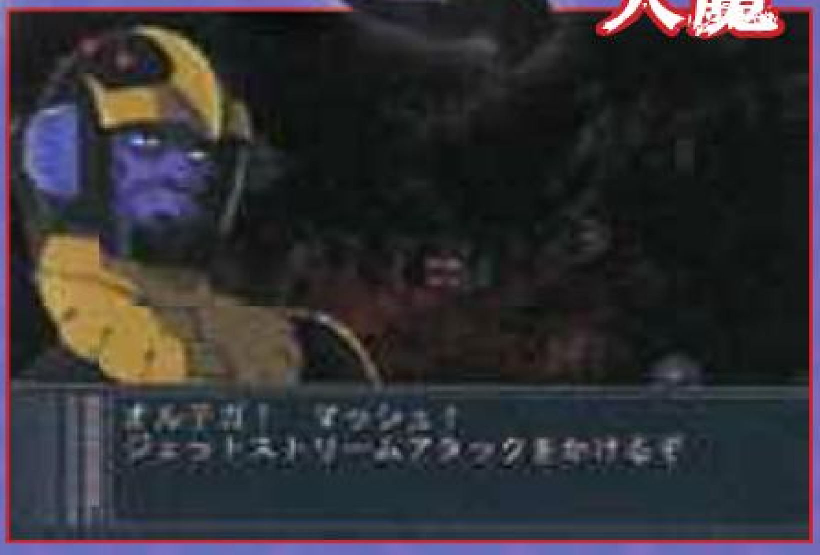
历史介入系统

光环视频收录 POCKET HALO

完成角色的剧本后，就能入手“历史介入点数”，消费点数可以购入机师与机体，让这些作战单位加入到自己的“支援队伍”中来，其中购入机师所需的点数较少，而如果把机师和机体都购入的话则需要较多的点数。点数根据一名角色剧本的难易度（简单~极难）不同可以入手4回，再加上达成Good Ending追加1回，一共可以入手5回。

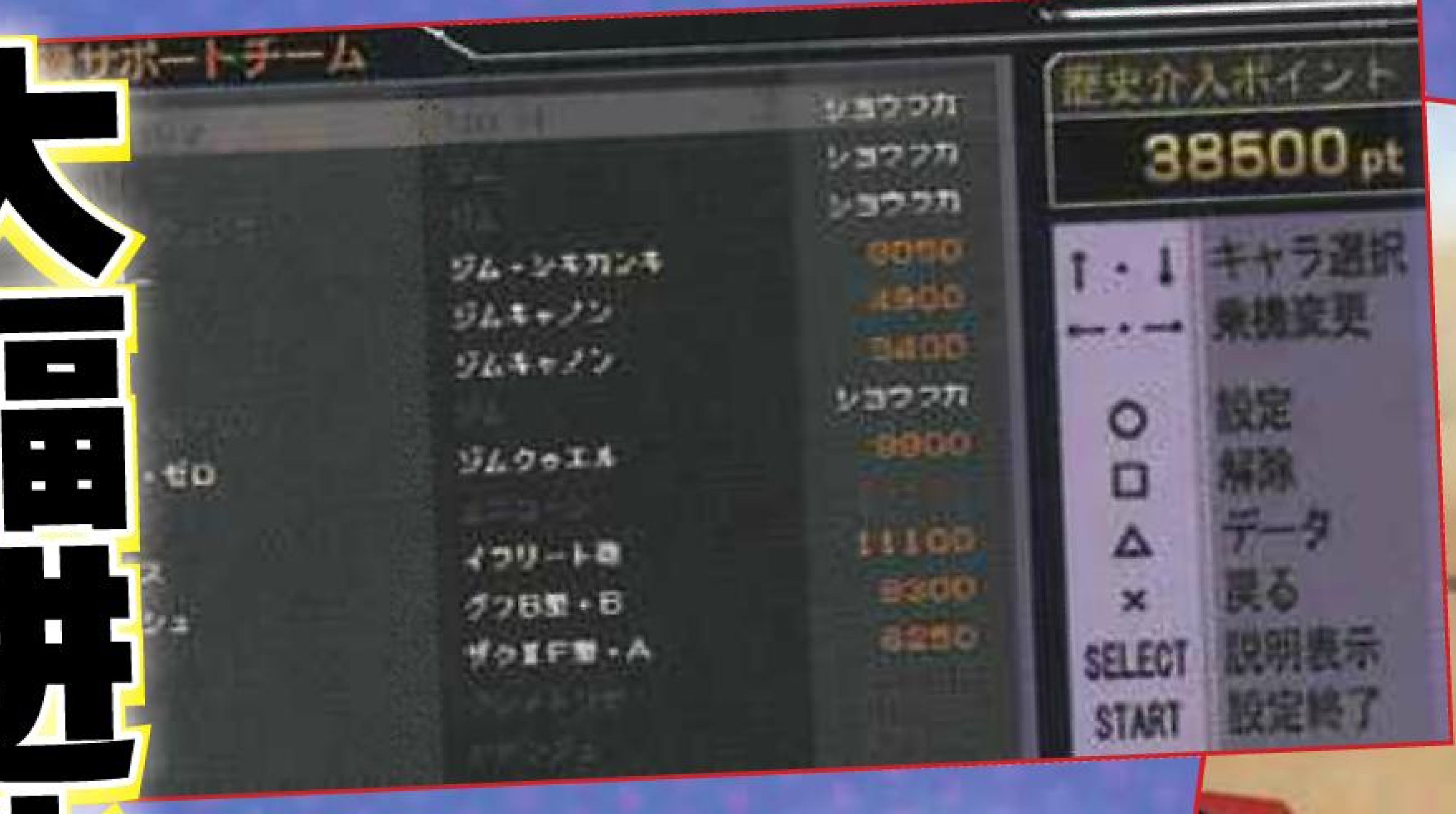
盖亚、奥尔迪加、马修

◀完成盖亚的剧本后可以使用黑色三连星的三人。



大魔

►难易度为正常时可以选的机体为大魔。



▲持有较多的点数，就可以尽情编成自己的支援队伍了。

高机动勇士（黑色三连星专用机）or高机动型强人（黑色三连星专用机）

▲以困难难度过关则可使用高机动勇士或高机动型强人。

尼姆巴斯

独角兽高达

▲《机动战士高达UC》的机师和机体也可购入。

伊夫里特改

蓝色命运2号机

▲◀尼姆巴斯可以选乘伊夫里特改或蓝色命运2号机。

里歇尔（队长机）

作战指令

对应编入部队的角色能力，可将各种各样的作战指令代替通常攻击使用，如以攻击力下降为代价使命中率上升，或是以消耗较多的物资为代价使攻击力提升等，可根据不同战况使用，以加大战斗的胜率。

指令 1 狙击

使用条件：指挥力 50 以上、射击 50 以上

以射击攻击的次数减少75%和不能格斗攻击为代价，命中率大幅提高，对远距离射击战非常有用。

指令 2 牵制

使用条件：指挥力 50 以上、防御 50 以上

以攻击次数减半换来防御力和回避率上升25%以及物资消耗量减半，在据点防御时能发挥不错的效果。

指令 3 突击

使用条件：指挥力 50 以上、格斗 50 以上

专心回避射击战，之后进行格斗战，不过代价是使机师的疲劳度成倍增长，适合格斗能力强的机体。

指令 4 总攻击

使用条件：指挥力 70 以上

疲劳度和物资消耗量1.5倍，使攻击次数变为1.5倍，虽然消耗激增，但确实能带来突破僵局的效果。

一口气决出胜负

编队

系列以往一个作战单位都是由1～5架机组成，这次不仅全部单位能只编入1架机，最大编入数还增加到了6机，另外还能编入MA类的机体。

连MA也可编入作战单位

▶爱美号和夏亚专用勇士的编队，能发挥和原作一样实力吗？

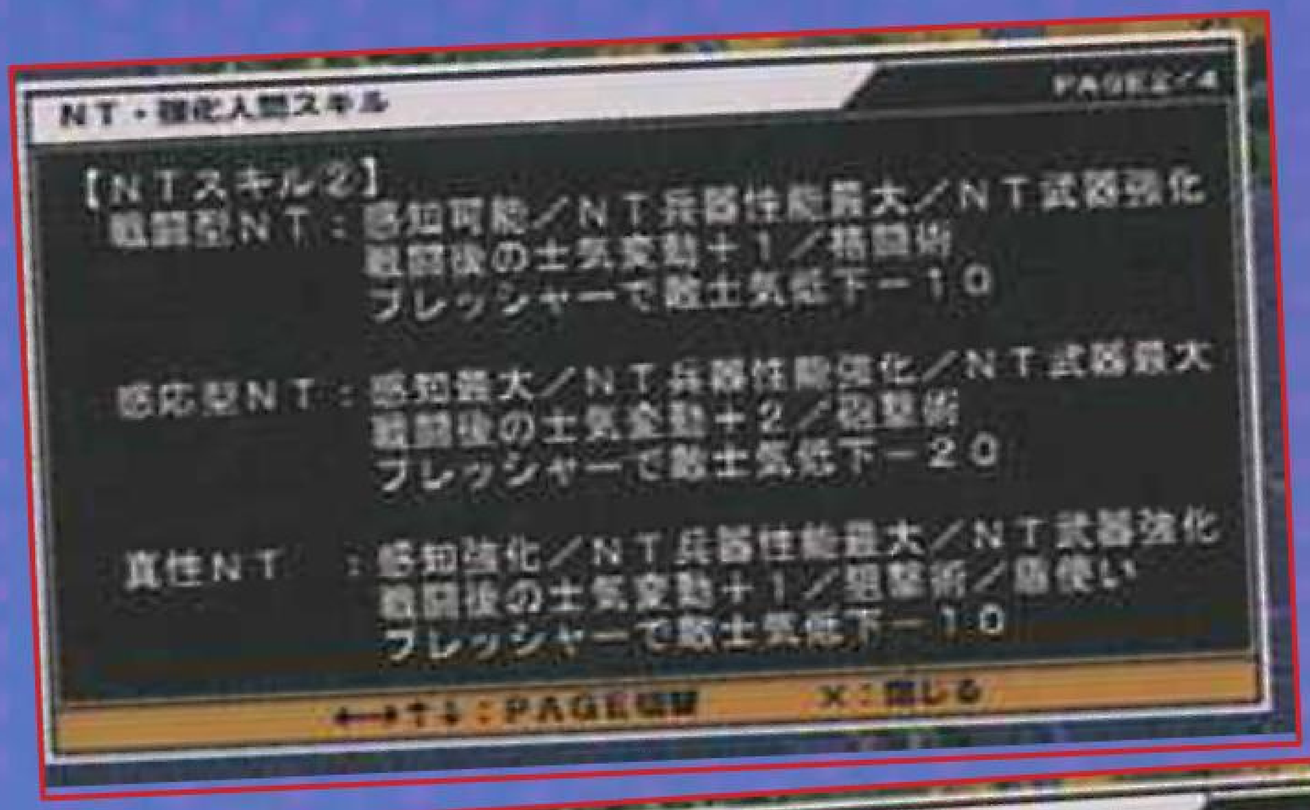
最多6机

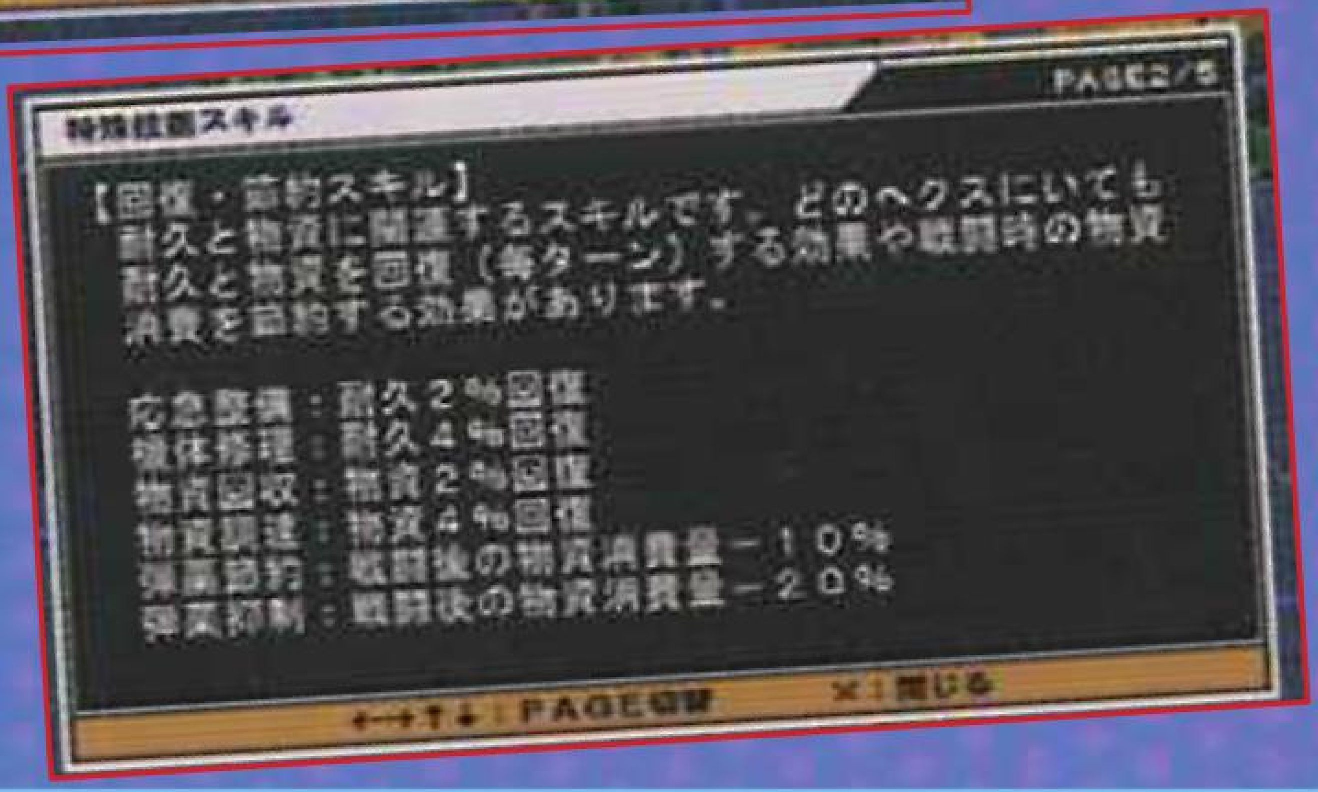
技能系统

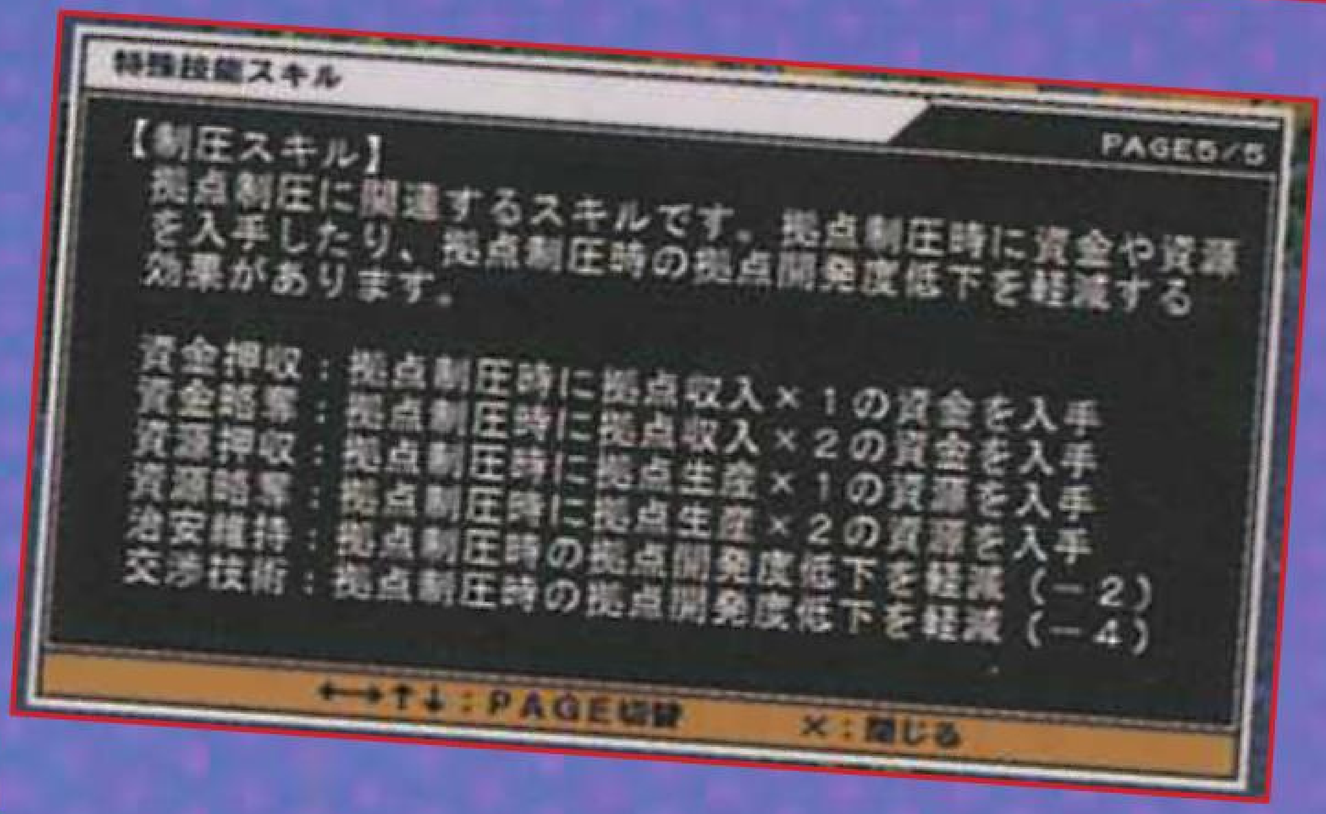
新加入的要素之一，角色可以最多持有3个技能。技能的种类多种多样，包括了提高自身战斗力、强化周围的我方单位、增加回复量等等。另外当角色通过战斗提高等级时，技能也会随之强化，或是习得更强的技能。

多种多样的技能

▼◀像基连和阿姆罗这种强角色，不仅基本的能力高，而且还能习得一些非常实用的技能。







游戏同捆下载码

▲▼有像ZZ高达、铁奥这样的强力机体在，相信会对战斗有不少帮助。

只要购入本作，就能获得游戏同捆的下载码，通过下载码可以获得以下所列出的机师以及机体，像是卡缪、西洛克、哈曼等强力机师就只能通过这个方法获得。

通过下载码可使用的机师以及机体

- 卡缪+Z高达、高达MK－Ⅱ、里克·迪亚斯
- 他+Z高达、里克·迪亚斯
- 捷多+ZZ高达、Z高达、百式、魔蟹
- 露+Z高达、ZZ高达
- 凤+精神力高达
- 露莎美+贾普兰
- 西洛克+梅萨拉、卡普斯利、汉布拉比、铁奥
- 哈曼+卡碧尼、龟霸
- 璞露+卡碧尼MK－Ⅱ（璞露专用机）
- 璞露兹+卡碧尼MK－Ⅱ（璞露兹专用机）

新要素、新角色公开！

PSP **梦幻骑士Ⅳ 超荷再装填**

グロ−ランサ−Ⅳ オ−バ−リロ−デッド

◆Atlus◆RPG◆预定2011年8月18日◆日版

本次《梦幻骑士Ⅳ》的复刻版将对原版的故事进行追加和展开，玩家通过行动和选项就可以改变原作中的剧情，让故事的走向发生变化，主人公的命运就掌握在玩家的手里了！为了更进一步培养和同伴之间的关系，本作还追加了“休假系统”，在休假时玩家可以和自己喜欢的同伴约会，根据对方的性格和爱好选择适当的选项后可以增加与其的亲密度，而亲密度的高低则直接影响到结局的达成。在本作中，各种事件大幅增加，结局数量也增加到了40个以上，虽然选择变多了，但要全收集的难度也变得更高了。

下面再让我们一起看看本作的战斗系统：

RMC系统：RMC（真实时间完成任务系统）是该系列作品的特色，在战场上玩家需要对角色们下达命令，随着时间的流逝，敌我双方都会做出相应的行动。玩家要把握整个战局，很有在战场指挥的感觉。

战场判定系统：战斗时会有一个倒数的数字显示在屏幕上，在面对困难的任务时数字倒数速度较慢，相反如果我方队伍比较强大时数字则走得较快。完成任务时数值剩余越多，可获得的额外奖励也就越多。

极限能力：角色在危急情况下能发动威力强大的必杀技，要是能弄清楚发动条件的话，将对战斗非常有利。

活跃点数：击破敌人或满足特定条件后增加的点数，获得活跃点数的情况下，战斗结束后可获得额外的金钱和经验值。（文：阿鲁）

梅莉努（メリーヌ）

CV：志村由美

双胞胎里的妹妹，不在乎危险的事情，对不满的事也会立即说出口，是个以自我为中心的孩子，不过喜欢听到表扬的话，性格较为坦率。

辛西娅（シンシア）

CV：平田宏美

双胞胎里的姐姐，和妹妹的性格相反，认真、冷静，不怎么说话，经常握住缰绳不让妹妹做出奇怪的事。对谜之男维斯塔的话深信不疑，尽职尽忠，始终将完成任务放在首位。

▲RMC系统玩起来很有即时战略游戏的感觉。

▲尽量多获得活跃点数可快速累积经验和金钱。

异形生物成群来袭！

NDS **异形 群袭**

Aliens:Infestation

◆SEGA◆ACT◆预定2011年9月20日◆美版

《异形》是广为影迷们所熟知的科幻恐怖电影，其塑造的没有眼睛、长满利齿、外壳坚硬的外星生物形象令人毛骨悚然，而根据系列电影所改编的游戏也是层出不穷。SEGA公司将在10月于NDS平台推出游戏作品，类型则是传统的平台动作射击游戏。

玩家需要率领一个海军陆战分队，深入异形的巢穴救出被俘的战友。游戏将忠实还原影片中的各种武器，玩家可以手持脉冲来福枪、火焰喷射器等与异形生物展开正面厮杀，或是在不被发现的情况下偷偷潜入并完成任务。本作中有超过20名海军陆战队员可供挑选，他们每个人都有各自的头像和截然不同的个性，剧情和对话会随着玩家所选角色的不同而发生改变。玩家必须在现实的5分钟内设法解救战友，否则寄宿在他们体内的异形就会冲破其胸腔而出。

（文：苍穹）

▲异形幼虫破胸而出的经典一幕也在游戏中得到再现。

▲普通武器在有坚硬外壳的成体异形面前显得绵软无力。

池袋的今天一如往常般和平……才怪！

PSP **无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道**

デュラララ！！ 3way standoff –alley–

◆Ascii Media Works◆AVG◆预定2011年8月25日◆日版

去年发售的PSP游戏《无头骑士异闻录 三足鼎立》如今将添加更多内容重新登陆PSP！《无头骑士异闻录》是由日本小说家成田良悟执笔的轻小说作品，故事以池袋为舞台，在这里活跃着向往不寻常生活的少年、跟踪狂少女、热爱人类的情报贩子、池袋最凶的怪力青等一群稀奇古怪的人们，而围绕这群人展开了一连串不寻常但爽快的故事。

游戏中将新增原创主角——三好吉宗，以他的角度体验不同的故事。本作不仅收录前作的所有内容，还将添加“临战篇”、“雄猛篇”、“愚丽威篇”三个全新的故事，剧本内容将达到前作的1.5倍。结局数量和事件数量也都大幅增加，同时引入新的约会系统，可以和新旧六条线的主角进行亲密接触，了解他们不为人知的一面。初回特典将附送广播剧CD“医食同源”以及临也、静雄角色钥匙扣。 （文：半夏）

▲活跃在池袋舞台上的人们。

▲初回特典附送可爱的临也和小静钥匙扣。

信赖与背叛交织的极限剧场！

PSP 死亡预告 与你在无尽的黑暗

次の犠牲者をオシラセシマス –君とこの果てることない暗暗を–

◆Boost On◆AVG◆预定2011年10月6日◆日版

智力型的杀人游戏经常在影视和游戏作品中出现，NDS的《极限脱出9小时9人9道门》和PSP的《口若悬河 希望学园与绝望高中生》均有着上乘的素质，如今，这款名为《死亡预告》的新作系列即将于2011年下半年面世。该系列分为三卷发售，本次标题即为系列第一卷，玩家能以不同主人公的视点去多角度地体验该事件。

14名普通的学生和社会人士各自收到一封奇妙的邮件，被卷入名为“连续杀人”的死亡游戏中。游戏中的角色被分成市民和杀手两派，身分只有各自知晓，然后根据投票来决定杀手的目标和死亡情况，与现实中的杀人游戏极为相似。参加者们要遵循死亡游戏的规则，凭借自己的性格与智慧努力生存下去，故事就在尔虞我诈的紧张气氛下展开。（文：胧月）

▲似乎是电刑场面，角色的死亡方式各异。

▲游戏的字体比较舒服，最温顺的女孩子也可能是置你于死地的凶手。

▲本作的主人公，是个容易轻信他人的温顺青年。

挑战黄金乡的无限循环！挑战魔女的绝对真实！

PSP 海猫鸣泣之时 携带版1

うみねこのなく顷にPortable 1

◆Alchemist◆AVG◆预定2011年10月20日◆日版

《海猫鸣泣之时》是日本同人社团07th Expansion所制作的含有恐怖因素的神秘空想AVG。游戏于2007年夏季发表第1章，然后每隔半年发表新的一章，如今已经更新到第8章。近日官方公布游戏将移植到PSP平台，《携带版1》将收录第1和第2章的内容，于10月发售，而《携带版2》则将收录第3和第4章的内容，于11月发售。

原作描述了大财阀“右代宫”一族的族长右代宫金藏曾与魔女定下契约获得巨大的宝藏，在被海环绕的孤岛上，右代宫一族围绕着遗产以及虚无的黄金乡引发了一系列奇怪的杀人事件。玩家在游戏中作为主人公右代宫战人，为了解决一系列的谜题挑战魔女贝阿朵莉切的绝对真实。主人公是否会屈服于这超乎常理的故事，能否解明魔女存在的谜团，这就靠玩家到游戏中去找寻答案了。

（文：半夏）

▲围绕黄金展开的无尽循环。

▲游戏的规则就是魔女用红字所说的都是绝对的真实。

进入立体的世界！

三次元空间

3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

文 半夏　美编 咕噜

越来越多的小游戏登陆任天堂e商店，本次要为大家介绍的是3DS上首款密室脱出类游戏，虽然为下载游戏仅有短短三章，但要真正通关还是颇费一番心思，喜欢密室脱出类游戏的玩家不要错过啦。

《简单下载系列 Vol.1 THE 密室逃脱》

这款游戏原名《@SIMPLE DL 系列 Vol.1 THE 密室からの脱出》，6月29日开始登陆任天堂e商店，花费500日元可以进行下载。作为3DS上首款密室脱出类游戏本作在操作设计以及谜题设置上有诸多创新也有很多不足，不熟悉这款游戏操作的人很可能长时间卡关。下面就为大家详细讲解3个关卡密室的脱出攻略，供大家参考。

游戏中调查、移动光标、吹气、开启MENU菜单等操作都可以使用触屏进行，在设定中可以设定两种不同的触摸方式，一种是对应上屏相应位置的触摸，一种是类似鼠标的非对应位置触摸，玩家可以根据自己的喜好选择。

基本操作	
按键	作用
十字键／摇杆	移动光标
A	调查／使用道具
X	道具菜单
L／R	左右移动视角
B	向后移动视角／取消
Y	按住可以吹气
MENU菜单	
セ−フ	存档
ロ−ド	读档
オプション	设定
スレ−ジに戻る	回到选择关卡画面
タイトルに戻る	回到标题画面

第一关

主人公在著名的汉堡快餐店“小熊汉堡”吃饱喝足后小憩，醒来却发现，整个快餐店空无一人，正门大门紧锁，能够出去的惟一方法就是寻找员工休息室的密码，主人公从这里开始了整个逃出的旅程……

调查地上的工作人员联络笔记，发现员工休息室的密码和本月特价密码一致。

四处巡视的主人公在图上画圈地方得到1枚店内专用硬币。调查扭蛋机，使用刚刚得到的硬币，获得1个扭蛋，

扭蛋机坏掉，退回硬币。在道具界面调查扭蛋，得到小熊最喜欢的薯条模型。调查桌上可乐，按Y对着它吹气，记录下颜色变化规律：红、黄、蓝、黄、绿。

查看小熊机器，使用刚刚扭蛋得到的薯条点击小熊嘴部，小熊会因为得到最喜欢的薯条而把手从胸口拿开。查看小熊胸口显示器，根据刚才记录的颜色顺序点击，得知对着宣传海报吹泡泡可以

看到店内特价密码。回到刚刚变色饮料的地方点击吸管部分，得到吸管。（如果没有触发刚刚剧情，是不可能得到吸管的……）。

调查垃圾箱，发现上锁了，使用硬币点击左侧把手上方的锁眼就可以打开，得到空瓶。来到洗手池，打开右侧开关，使龙头流水，使用空瓶，分别点水池和洗手液，得到装有香皂水的瓶子。

在道具菜单点击瓶子和吸管进行组合，得到新道具。调查百叶窗，点击窗帘拉链将百叶窗打开，点击中间细缝，看到外面有海报，对着它使用插着吸管的瓶子，按Y吹气，发现泡泡不能飘那

么远，主人公想起之前看的节目提到加入白糖的肥皂水能使泡泡飞得更远。查看垃圾箱上方，调查餐盘旁边白砂糖。得到砂糖之后在道具画面和肥皂水组合，得到加了糖的肥皂水。

回到百叶窗处，对着海报吹泡泡，得到优惠密码：7648。来到员工休息室门口，输入密码，然后点击房门，发现房门卡死动不了，使用道具肥皂水点击门框下边，门就可以打开了，第一关结束。

第二关

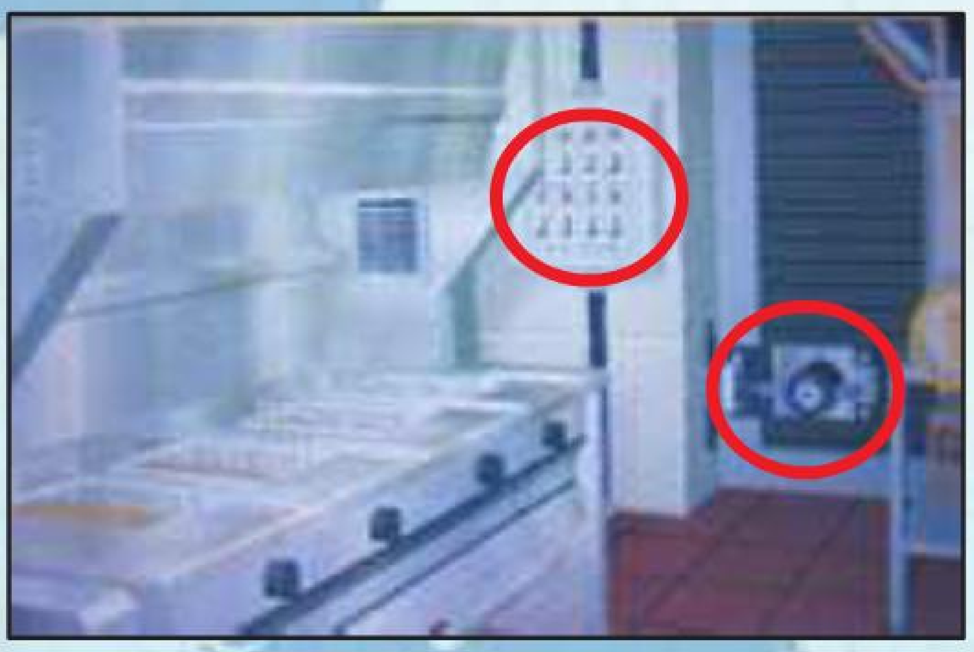
主人公费了九牛二虎之力终于来到员工休息室却发现这里也是一个人都没有，而来时的门也已经关闭，没办法回到餐厅的主人公决定先想办法去厨房看看。

调查通向厨房的门锁，发现需要同时具备门卡和密码才能打开。点击黑板槽放置的黑板擦，想起粉末可以帮助识别密码，得到黑板擦。

查看图中柜子中间那层，发现锈死，无法打开（一定要调查这里，不然后面会卡关），调查地上被咖啡弄脏了的纸片，发现是用电说明，暂时没有用，不能得到道具。查看桌上便签，写着为了迎接新人，钥匙在“老地方”，再查看旁边照片，得知“老地方”就是中间柜子的熊下面。打开中间柜子，查看小熊，得到它下面的钥匙。用钥匙去打开女性更衣室中间那间，钥匙断裂在里面，得到了半截钥匙。使用半截钥匙拧锁头附近的四个螺丝，就可以打开门锁，打开之后调查衣服，可以得到门卡。回到通向厨房的门锁处，将门卡插入上方，对着密码

按键使用板擦，按键占满粉末后吹气，残留粉末的按键就是密码：237，按下就可以打开通向厨房的门了。

来到厨房，调查厨房通向点餐处的卷门图上画红圈的两处，发现需要按下正确数字的电闸开关，再加上六角形的钥匙打开下方门锁，满足两个条件可以打开厨房的卷门。



点击图上画圈位置抽屉，调查得到小麦粉，想到小麦粉制作成面团之后冷冻就可以制作六边形钥匙了。来到水池制作面团，发现水龙头没水，打开龙头左侧柜子，拧开里面红色的阀门，有水从水龙头流出了，此时使用小麦粉，可以得到面块。来到卷门六角形锁处，使用面块，得到成为六角模型面块。在道具菜单组合面块和半截钥匙，得到钥匙模型，变成模型的面块还太软，需要放入冰箱冷冻。调查中间食材最左侧绿色青菜部分得到形状奇怪的钥匙。查看冰箱，发现冰箱锁孔被冰冻住，钥匙没办法插入。

调查烤面包机，发现烤面包机已经通电，还能使用，然后点击下页图上画圈部

分，得到一个面包。在道具界面把面包和钥匙组合。将组合好的面包扔进烤面包机得到

加热的钥匙和面包，但是钥匙太烫无法用手拿起。点击炸薯条的油，想起刚刚员工休息室锈死的柜子可以靠油润滑打开，主人公开始寻找可以装油的容器。来到饮料台，点击纸杯，得到纸杯，使用纸杯装油。回到员工休息室，使用纸杯里的油润滑刚刚锈死的那个柜子，打开之后得到镊子。地上散落的脏了的用电操作指南之前没有用，现在发现是有用的了，捡起之后来到复印机处，复印脏了的指南，变得可以看了，在道具界面阅读之后得知厨房的卷门需要打开开关：256。

回到厨房对烧好的汉堡使用镊子，得到热的钥匙。

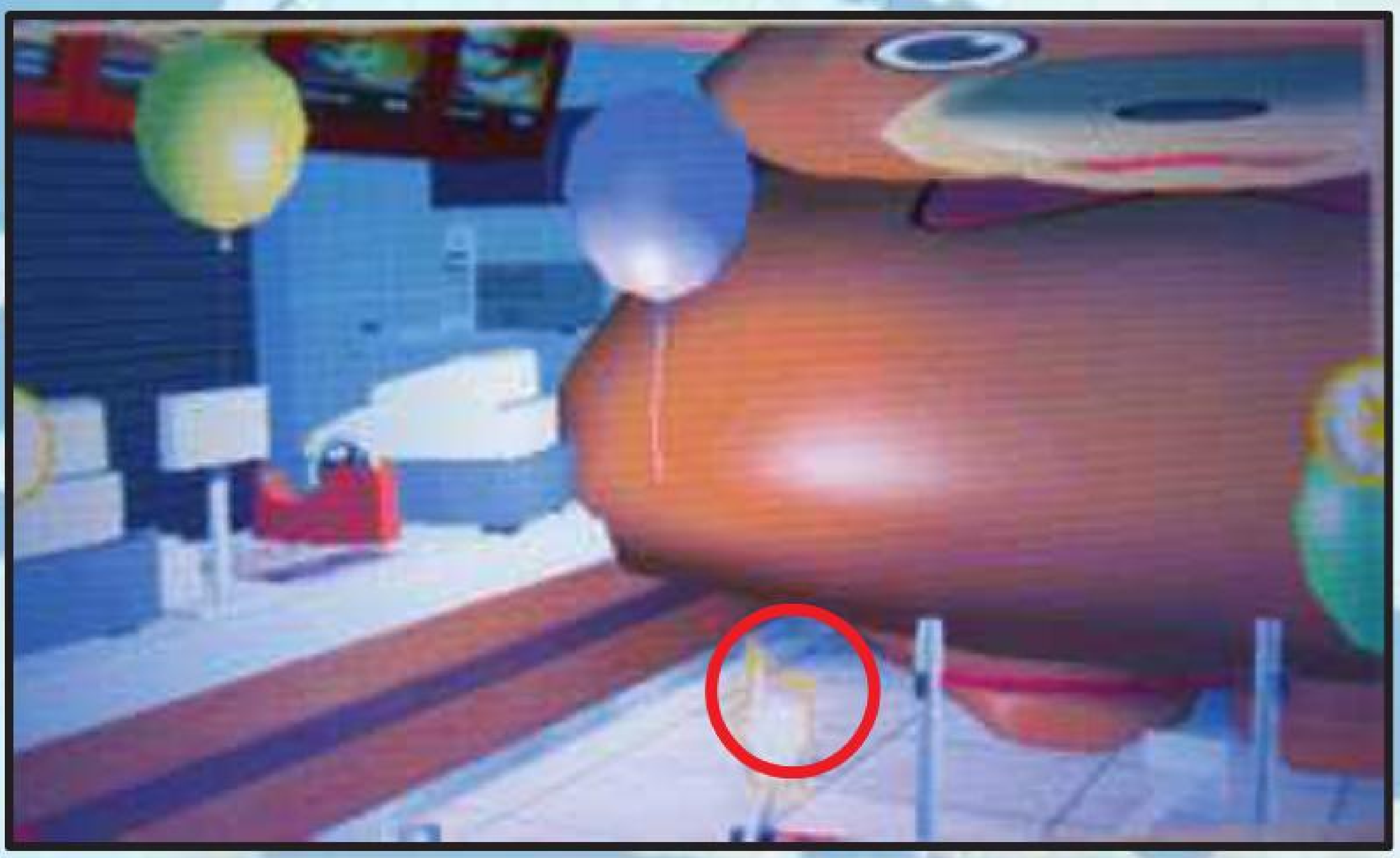
使用钥匙打开冰箱，将之前用面团做的钥匙模型放在冰箱里，发现温度不够低，没办法冻住。调节图上红圈位置的调节钮，将冰箱温度调低就可以得到冻住的钥匙了。

使用钥匙，并打开正确数字的开关，就可以打开卷门，顺利通过第二关了！

第三关

主人公来到点餐处发现出口被巨大的熊娃娃气球挡住了，完全过不去，慌乱的主人公只得再次寻找逃脱的方法。

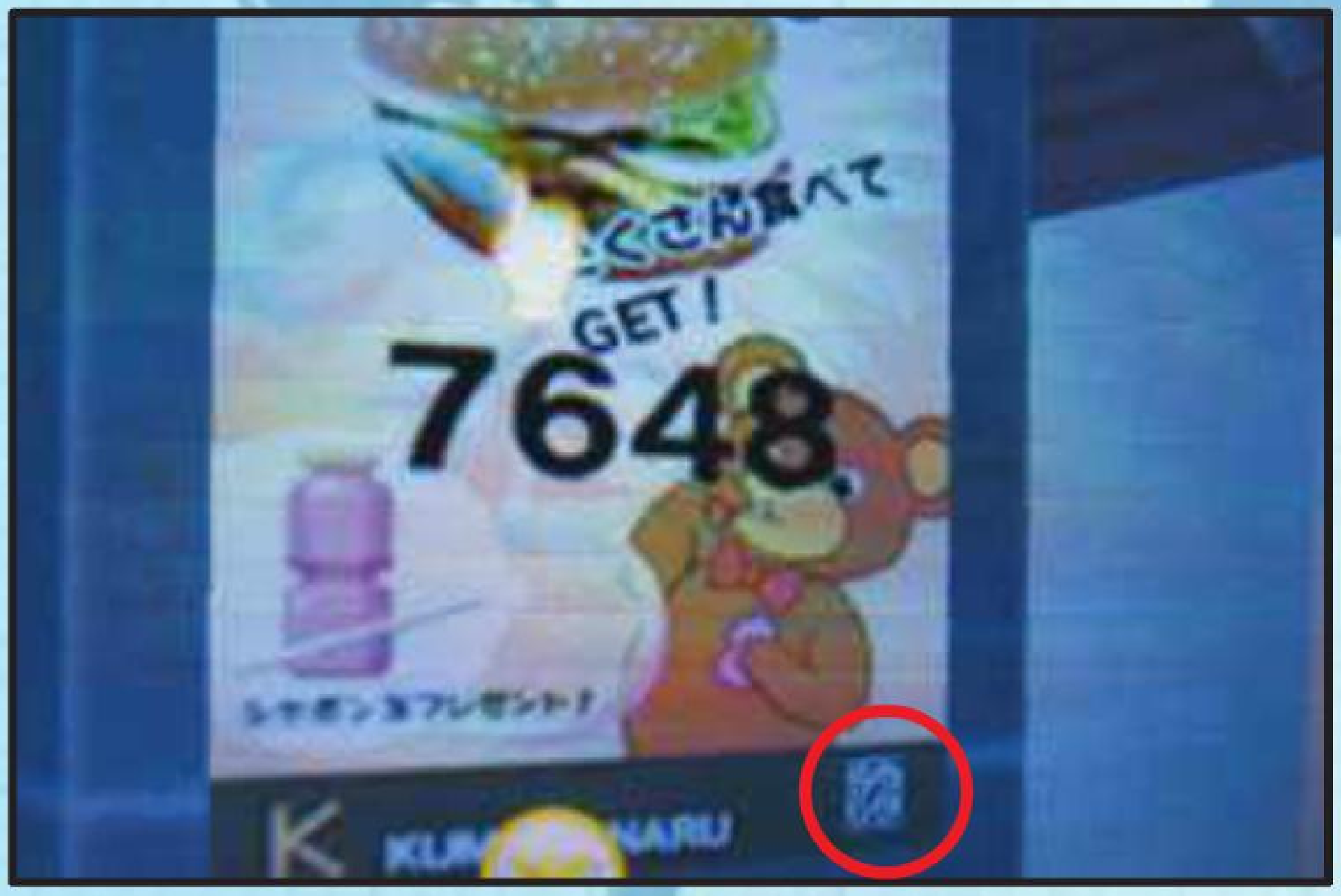
来到收银台内侧，看到电话，主人公想要打电话求救，却发现打不出去。主人公想起自己的手机，发现手机不在身上，用电话打自己的手机，听到铃声在垃圾箱附近响起。来到垃圾箱从下面门里得到手机，手机却没电自动关机，主人公开始寻找充电方法。顺手调查垃圾箱上方纸巾盒发现可以吹的玩具笛子。调查第一关中吹泡泡的缝隙，看到熊玩偶转向这边了，使用玩具笛子吹气触碰熊胸口的显示器，看到屏幕显示一个二维码，暂时先放置。



调查图上红圈部分，发现角落里有一把钥匙，使用玩具笛子，吹气，发现虽然笛子够长，但是没办法把钥匙弄出来，回到收银台内侧调查收银台上红色透明胶带，得到透明胶带，在道具界面将透明胶和玩具笛子组合，得到新道具，使用新道具吹气，得到钥匙。将钥匙插到右侧收款机上打开下面的箱子，同时右侧的部分也可以充电了，使用手机点击收款机右侧小方盒，给手机充电。充好之后发现还是没办法拨打电话。

使用手机拍摄汉堡上的二维码得到数字9；拍摄刚刚缝隙里看到的小熊身上的二维码得到数字3；拍摄第一关时窥视到优惠码的海报的右下角（比较隐蔽，在这一关柱子背面）得到数字1；拍摄垃圾箱上方餐盘垫纸里的二维码得到数字5。回到收银台内侧，在收款机拉开的抽屉里面的密码按钮按下对应的数字，开启盒子，得到空调遥控

器。在道具界面按L／R键旋转遥控器，查看遥控器背面，发现它没有电池无法使用。调查刚刚店内电话，得到干电池，将干电池和遥控器组合。使用遥控器点击汉堡架子上方的空调，开启空调，发现气球熊稍微缩小了一点。



隐藏关

刚刚得到的钥匙到底是什么？主人公经历的这一切的原因是什么？好奇的主人公没有立即离开而是选择用刚刚得到钥匙打开儿童房间，一探究竟……

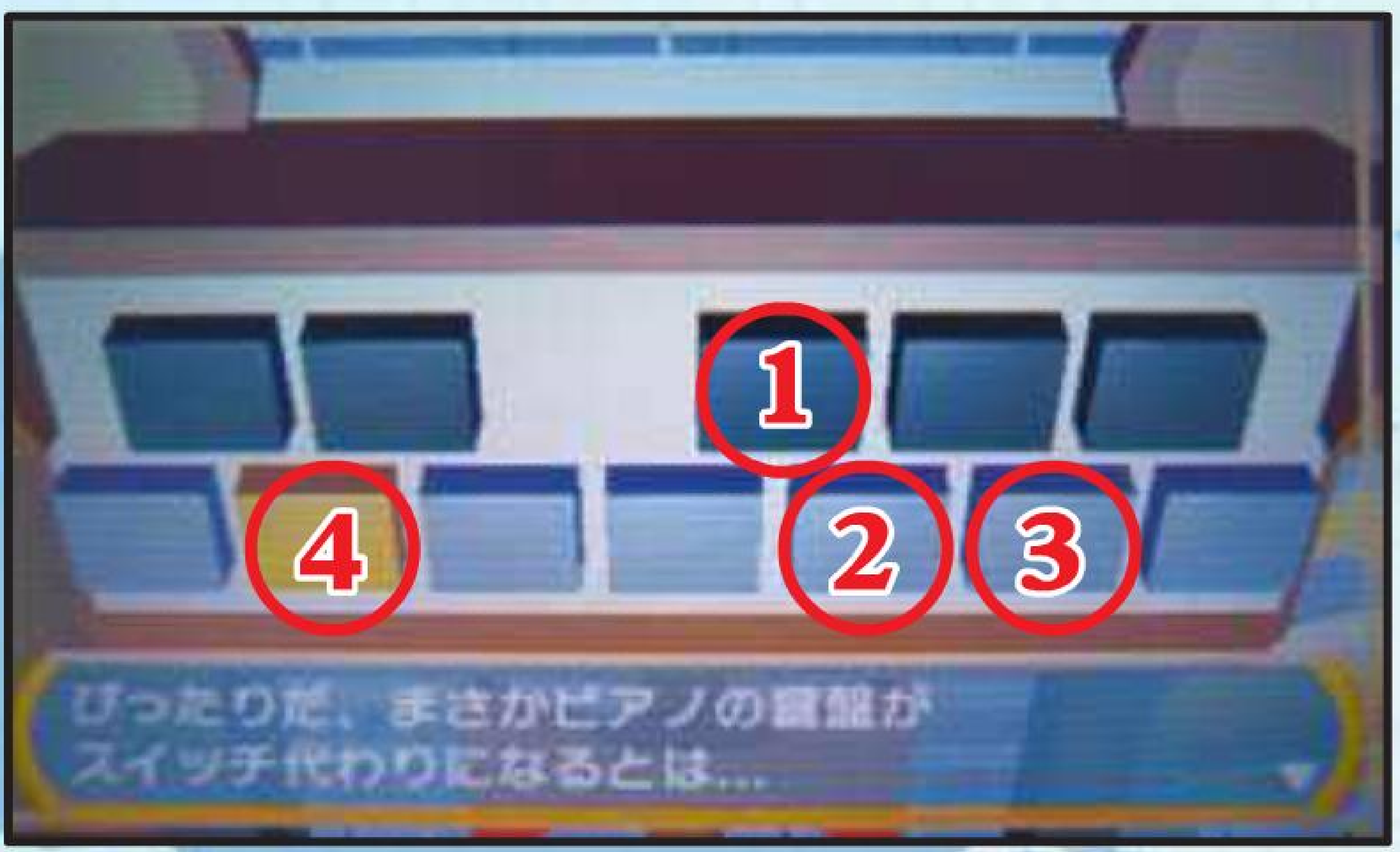
用钥匙开启图中画圈位置的锁，来到儿童房间。

点击画圈位置得到黄色蓝色两块铁路碎片，地上还有一块水蓝色、一块黑色碎片，收集齐之后拼装成完整铁路。点击玩具火车头上开关，发现没有电池无法启动，从空调

点击图上画圈位置，放光气球的气，仔细看干瘪的气球下面有一行小字，写着“我想和你一起玩”还找到一把钥匙，这个时候可以从正门逃出了。注意如果此时选择逃出那么就会进入普通结局，要想开启隐藏的真结局恐怕还要花点功夫。

遥控器中取出电池，对着火车使用电池就可以启动火车了，伴随着音乐绕轨道一周的火车回来之后车厢内多了一个黑色玩具碎块。将蓝色铁道碎块取下，代替水色的组成全新的路线，再次启动火车，得到褐色碎块。调查角落里的小熊，发现它耳朵破碎了，使用褐色碎块将耳朵补齐，可以看到它胸口的显示器，提示当歌声响起的时候就能逃脱。用黑色碎块把钢琴按键补齐，按照顺序按下：黑色（刚刚补齐的那个黑色按键）、水色、蓝色、橘黄色，就会得到黄色碎块。

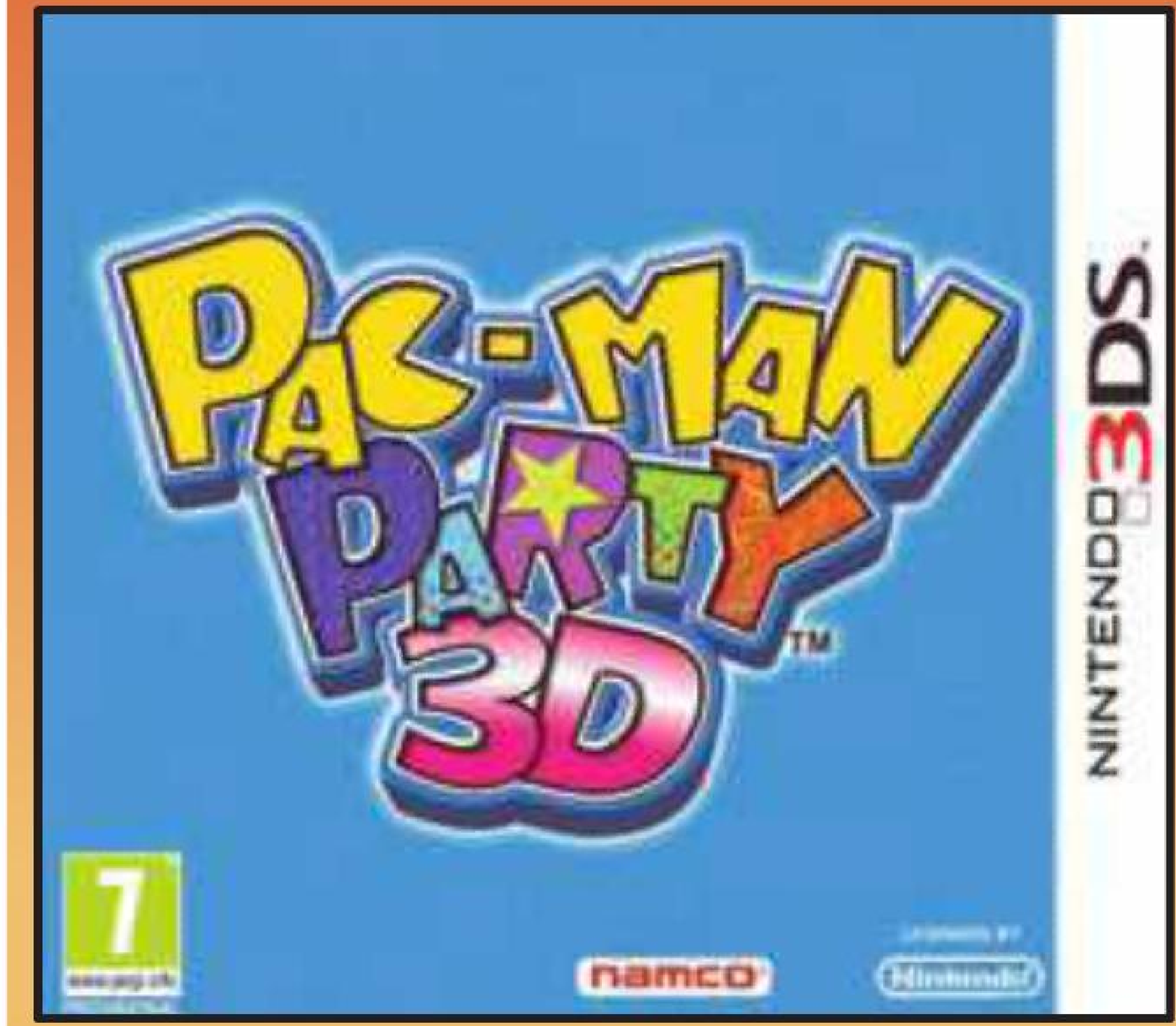
如图将黄色碎块按好，然后按顺序按下图上画圈的按钮，就可以打开儿童室的门，这一次从正门逃脱就能得到真正的结局了。



作为3DS上首款密室脱出游戏，本作还有很大的进步空间，上屏3D显示并没有得到完全的利用，一些关卡必须严格按照顺序执行否则不会有反应的设定有些鸡肋，很容易就会造成卡关，整体情节还算有趣，有的设计环环相扣，算是本作的亮点之一，推荐给喜欢脱出类型的玩家尝试一下。

3D短波

吃豆人大聚会，四人联机乐趣无穷！



3DS 吃豆人聚会 3D

Pac—Man Party 3D

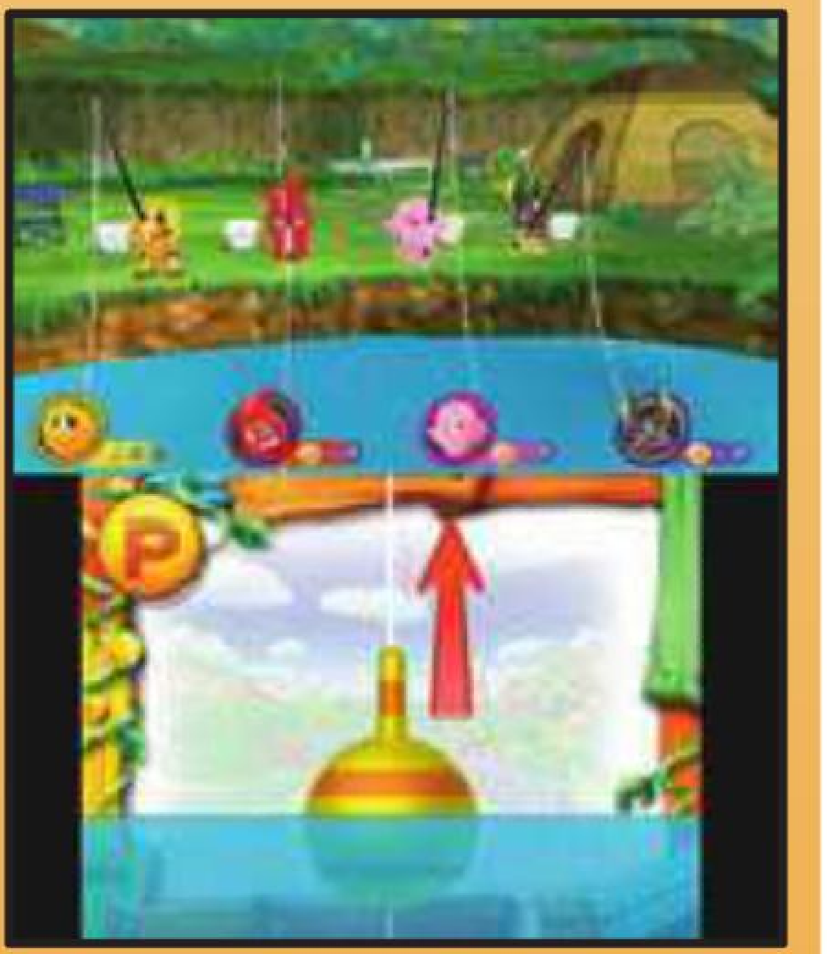
◆NBGI◆ETC◆预定2011年10月4日◆美版

吃豆人是原Namco公司的经典游戏角色，而《吃豆人聚会》曾于系列30周年纪念的时候在Wii上发售，如今这个黄色的家伙也将来到3DS平台。

本作并非Wii版的单纯移植，而是全新的续作，包含有超过50种玩法各异的有趣迷你游戏，结合3DS的触控屏、麦克风、陀螺仪和裸眼3D机能，玩家将得到与前作中截然不同的游戏体验。本作设置有故事模式，玩家独自游玩时可以在其中慢慢开启其他模式和迷你游戏。不过既然关键词是“聚会”，多人游戏自然是最为关键的要素，而且本作支持1卡4人同乐，可以说是聚会时联机的首选游戏。与朋友们或协力拒敌、或相互竞争，体验“众乐乐”的魅力吧！

（文：苍穹）

▲众人围坐在超大的意大利面前，一场食物大战即将上演。



▲利用触控笔操作模拟垂钓，究竟能够钓上些什么呢？

只要能跳，就算是导弹群也过给你看！

3DS 青蛙过河3D

フロッガ—3D

◆Konami◆ACT◆预定2011年9月22日◆日版

80后的老玩家应该还记得在屏幕上闪转腾挪、躲避重重障碍的那只小青蛙吧。屈指一算，从系列第一作到现在，知名的“《青蛙过河》系列”已经走过了30个年头。而如今其最新作即将在3DS上与大家见面。

E3展的时候，我们曾报道过这款作品美版的情报，现在关于游戏的情报进一步公开，也公布了日版的发售日。游戏的基本方式还是一如既往，玩家操控青蛙躲避障碍物或是踩上移动的物体当作踏足台，横穿游戏规定的版面到达终点。但以往作品中的青蛙只在森林里跑跑跳跳，而这只进化了的青蛙则走向了城市、摩天楼，甚至是战场，趣味十足的场景多达60关。另外还搭载了怀旧向的古典模式，以及支持最多4人联机的对战模式。游戏还有一个月就要发售了，准备在3DS上找回童年的感觉吧。（文：白菜）

▲迎面而来的导弹群。为了对付一只青蛙，至于么……

▲在正方体场景上过河？这又是新奇的花样，会跟陀螺仪有联动吗？

文 乌冬 美编 sienna

派遣勇者

勇者公司

勇现会社ブレイブカンパニ–

NBGI	SLG	预定2011年10月27日
日版	1人	5040日元
无对应周边		

3DS

《勇者公司》是一款将公司经营与勇者要素合二为一的SLG，游戏中玩家将扮演勇者派遣公司的社长，为了世界和有需要的人，雇用各种各样的勇者并派遣出去完成任务，第一报首先为大家带来的是游戏的概要。

故事

自从4名勇者把君临这片大陆的魔王打倒后，由力量所支配的时代也宣告结束，回归和平的世界慢慢变得金钱至上。不知何时，什么都以利益出发的民众终于忘记了过去的荣耀，王国即将迎来崩溃。为了应对这次危机，国王艾拉因三世宣布施行“新王城移设计划”，首先废除了和平年代里不需要的“王国骑士团”，以大规模缩小军备，用这部分钱作为新王城塔的建造费用，以再塑王国的权威。不过在推行新王城移设计划以及由此带来的大规模紧急发展的同时，魔族也在暗地里活动着，人们却对此毫无察觉……

豪华的制作阵容！

世界观插画

小林智美

为许多知名RPG画过世界观插画，知名度相当高。

人设

碧风羽

常为轻小说与网游绘制插画。

作曲

サカモト教授

经常为动画网站投稿游戏音乐演奏的人气音乐家。

开发

キャトルコール

开发过《重装机兵3》等人气作品的制作公司。

救世界于魔掌之中！

游戏流程介绍

玩家作为勇者派遣公司的社长，每天都要处理各种各样的事务，下面简单介绍一下游戏流程中的三个主要步骤，让大家能对游戏有进一步的认识。

勇者的面试、采用和任务派遣

勇者派遣公司每天都要根据业务的不同，接受骑士、弓箭手等职业的勇者的面试，确认勇者简历上的资料后，采用适合执行任务的勇者，这样就能提高任务的成功率，不过要注意越优秀的勇者契约金也会越高。

出身自工艺之街“库拉弗特利提”，毕业于王都“巴布利亚”女子大学秘书系的21岁才女。

拥有铁壁一般防御力的职业，作为队伍里的“盾牌”是不可缺少的存在。

能用广范围的射击攻击掩护队友，在各种类型的任务中都能发挥作用。

使用神圣之力的圣职者，擅长用魔法支援队友。

使用黑魔法的职业，攻击力是其他职业所望尘莫及的。

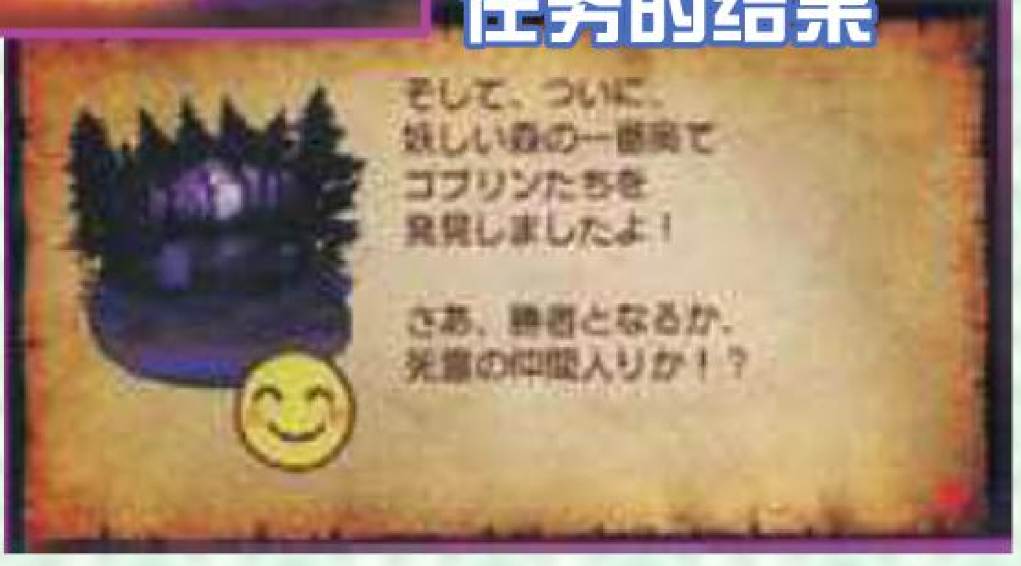
勇者归还和结果报告

任务的种类达到了100种以上，包括了以打倒怪物为目的的“战斗业务”以及以寻宝为目的的“探索业务”等，完成任务后就可以获得道具和金钱作为奖励。

和怪物发生战斗！

◀战斗以半自动进行，玩家主要控制技能的使用时机。

从报告书确认任务的结果



▶经过一定时间后，派遣出去的勇者会寄回报告书，从上面可确认任务的结果以及获得的报酬等。

公司的改造与城下町的发展

使用完成任务获得的报酬，可对公司进行改造，另外，还可以在城下町建设能生产道具和提高收入的设施，把最初的小公司建设为高科技的办公大楼吧。

发展公司和城下町！

◀在空地上就能建造新的设施，设施的作用多种多样。

闪乱神乐 少女们的真影

闪乱カグラ –少女达の真影–

MMV	ACT	预定2011年9月22日
日版	1人	5980日元
对应周边未定		

3DS

相关报道 Vol.158 P38

3DS平台的性感向忍者作品又为玩家们带来了新消息，游戏系统、新角色、换装等相关消息不容错过。

文 阿鲁 美编 澄香

多彩的游戏模式

本作的游戏流程由对话模式、小说模式和战斗模式三个部分组成，每个部分都有任务需要完成。

在忍者屋可以接受丰富多彩的任务！

交换角色和更换服装都需要在“忍者屋”里进行。这里是少女们的根据地，各种任务都需要在这里领取。任务分为影响故事进行的“主要任务”以及使用喜爱的角色自由发挥的“自由选择任务”，本作为玩家准备了60种以上的任务。

在忍者屋可以做很多事情！

▶接受任务后游戏以对话模式推进剧情的发展。

任务完成后推进故事的发展

打倒敌人蓄积忍法槽！

▲画面左上的红色槽是进行忍转身用的忍法槽，打倒敌人就能蓄积！

消耗忍法槽的“忍转身”！

在战斗时，画面左上角显示的“忍法槽（红色槽）”会不断积攒，积攒到一定程度后就可以使用“忍转身”进行变身了。忍转身后服装会有所变化，攻击力和防御力上升，并且可以使用强力的必杀技“密传忍法”。

3D表现力

变身完成！忍者降临战场！

华丽的变身特写

▲服装发生了变化，让人情不自禁想看的变身特写！

使用密传忍法

各个角色都能使用被称为密传忍法的必杀技，飞鸟为“蛤蟆”、斑鸠为“火鸟”、葛城为“龙”、柳生为“乌贼”、云雀为“兔子”，她们借助动物的力量释放必杀技……话说，怎么会有乌贼……

密传忍法『二刀缭斩』！

◀斑鸠的密传忍法“飞燕风闪・壹式”，用手持利刃放出无数斩击。

▲柳生的“横扫”，乌贼的力量到底是……

◀借助兔子力量的密传忍法“忍兔蹦”！必杀技的名字是“蹦”，蛮独特的。

『……现在，体验究极的死亡之美吧！』

新角色 大道寺前辈

声：浅川悠

国立半藏学院3年级生（？）。拥有无法想象的力量和速度的传说的前辈。最终试验合格了但却没有毕业，留级的原因到底是什么？

◆生日：11月11日
◆年龄：？岁◆血型：B
◆身高：170厘米
◆三围：B：100/W：58/H：98
◆爱好：？◆喜欢的食物：？

准备了超过180种服装！

刚开始，角色只有制服、泳装和忍者服3种类型，随着游戏的进行，各种服装将逐渐解锁，包括不同颜色的服装在内，本作的服装数量超过了180种。

▼女性警官的服装，和普通的制服有所不同。

为角色换上各种服装吧！

◀在战斗模式中衣服被破坏时的特写演出是必不可少的！

激战的伤害会将服装破坏掉！

驾驶自己

文 乌冬　美编 Juxi

上回介绍了大海将作为本作的冒险舞台，而这次则轮到在大海上冒险不可缺少的船只登场了，另外还有身为对手的尾巴团的新成员，下面一起来看看吧。

スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団

史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团

スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海贼とし っぽ团

Square Enix	A・AVG	预定2011年冬	3DS
日版	1～4人	售价未定	
对应任天堂Wi–Fi网络连接			

相关报道 Vol.163 P30

自定义船只

史莱姆在海上冒险使用的船只是可自行装配的，船只分为船身、船头、帆和装饰四个部分，各部分都有着种类丰富的配件，通过不同的配件组合能制作出只属于自己的船只，并且根据配件的不同，船只的能力也会有所区别，如何装配出实力与外形兼备的船只相信会需要玩家斟酌一番。

►船只有HP、威力和速度三项参数，不同的配件组合会使数值变化。

威力和速度哪项优先？

威力影响大炮的攻击力，而速度则是影响炮弹的速度，是重视攻击力还是攻击速度全由玩家决定。

▲各部分配件的能力值合计就是船的能力。

►配件的种类随着冒险的推进也会不断增加，积极改装吧。

完成只属于自己的船！

的船只在大海上冒险！

朝着大海前进吧

拼装好船只后就可以扬帆出海了，下面要介绍的是海上的情况以及新大陆。由于本作的移动大部分都是在航海，途中不免会遇到危险，如果能迎难而上的话，就必定能有新的发现，朝着未知的大陆进发吧。

龙之船

◄▲在广阔的大海上不时会遇到敌船的袭击，不想战斗的话就赶快逃跑吧，另外在海上也能捡到道具。

◄▼从黄沙遍野的大陆到被冰雪覆盖的大陆，冒险的舞台多种多样。另外每个大陆都有一个港口，必须先入港才能登陆。

新的大陆在等待着史莱姆前来探索！

◄下屏显示的地图中有着各种各样的小图标，这样就不用担心迷路了。

和宿敌尾巴团决出胜负以继续冒险！

尾巴团新成员

企图征服世界的坏人集团尾巴团有着数量不菲的成员，这次要介绍的是新公布的五名成员，相信《DQ》玩家对它们都不会陌生了。顺带一提，尾巴团的成员都有着象征团员证明的蒙蒙查的尾巴，尾巴数量越多的成员就越厉害。

可疑影

突然从背后出现并变为其他怪物进行攻击的强力敌人。

菜瓜怪

挥舞着矛进行攻击，有时会出现因不小心把矛插入地下而动不了的犯傻行动。

蛞蝓怪

吐出绿色液体进行攻击的蛞蝓型怪物，避开液体后即可反击。

跳跃者

把身体穿进靴子的怪物，发现敌人后会把就近的东西踢出去自卫。

骷髅袋鼠

发现敌人后会把手中的骷髅扔出去进行攻击，肚子上的口袋似乎装着收集来的破烂。

文 阿鲁 美编 咕噜

本作是一款为了迎接“《FF》系列”25周年的一款作品，游戏将收录历代《FF》名曲供玩家演奏，可以挑战激烈的“战斗”音乐，也可以享受优雅曲风的“田园”音乐，作为第一篇报道，就先介绍一下本作的系统和模式吧。

THEATRHYTHM FINAL FANTASY シアトリズム ファイナルファンタジー

交响旋律 最终幻想		
シアトリズム ファイナルファンタジ–		
Square Enix	MUG	发售日未定
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

3DS

音乐游戏与《FF》的完美结合

《交响旋律 最终幻想》的基本规则

本作的目的是使用音乐的波动“律波（リズポ）”让水晶重现光辉。画面左侧会不断有节奏点往右移动，当其移动到右侧圆形位置时按下对应按键即可。除了需要根据歌曲节奏按键外，还会出现对应方向按键的节奏点以及需要长按键的节奏点。

随着节奏移动的符号

▲游戏分为难度较低的“系列模式”和难度较高的“挑战模式”，另一个谜之模式是什么呢？

▲当画面中央显示的黄色和红色的节奏点移动到右侧圆圈位置时，就要按下对应的按键。

充满激烈节奏的“战斗”音乐

使用历代《FF》经典战斗BGM的“战斗”音乐，其背景也采用了战斗时的风格。节奏点会在代表队伍4人的4条槽上移动，根据节奏按下指定按键，让音乐的气氛提升起来。

瞄准“CRITICAL”出手吧！

打倒敌人的音乐游戏？

▲按准节奏点的话，角色还会挥动武器进行攻击，怪物自然也会被打倒。

▲当节奏点恰好在圆圈的正中央按键的话就会出现评价最高的“CRITICAL”字样，同时获得的分数也是最高的。绿色的节奏点代表需要一直按着对应的按键直到横线结束。

令人舒畅的“田园”音乐

田园冒险会触发各种剧情？

“田园”音乐中大部分都是系列里的田园、街道、地下城等地点的名曲，悠扬的曲风更好把握旋律和节奏。和“战斗”音乐不同的是，这些音乐的节奏点只出现在一条槽上，难度相对较低。

▲▶在“田园”音乐里，角色会在场景里移动，途中会遇到莫古力，达成一定条件后可以触发乘坐陆行鸟的剧情？

享受历代田园曲风的音乐！

◀舞台也都是田园风光，以系列各作品为主题的田园风景都能看到哦。

文 鲁俊 编 白菜 美编 咕噜

手足相互同根惜

——检视游戏中的兄弟情深

专题企划
Feature Special

汉语向来博大精深。咱们所说的“兄弟”一词当然不仅仅代表着由婚姻或生育而产生的男孩之间的血缘关系，“兄弟”这两个字更多的是泛指那些意气相投志同道合的人，甚至在黑道上，混混们喜欢用这个词称呼与自己同辈份的人。由此我们可以看出，“兄弟”突出的是一个“义”字。不论是现实生活中，还是在虚拟的游戏中，兄弟都是广泛存在的。现实中，玩家们总喜欢在学习工作之余拉上兄弟一起在游戏的世界里战个痛快；游戏剧情中，兄弟情节的设定也是屡见不鲜，有手足情深患难与共的，也有一辈子都是死对头的……下面我们就来回顾一下掌机游戏里面的兄弟情义吧。

兄弟，来，战个痛快！

——比尔·雷泽和兰斯·比恩

出自《魂斗罗》

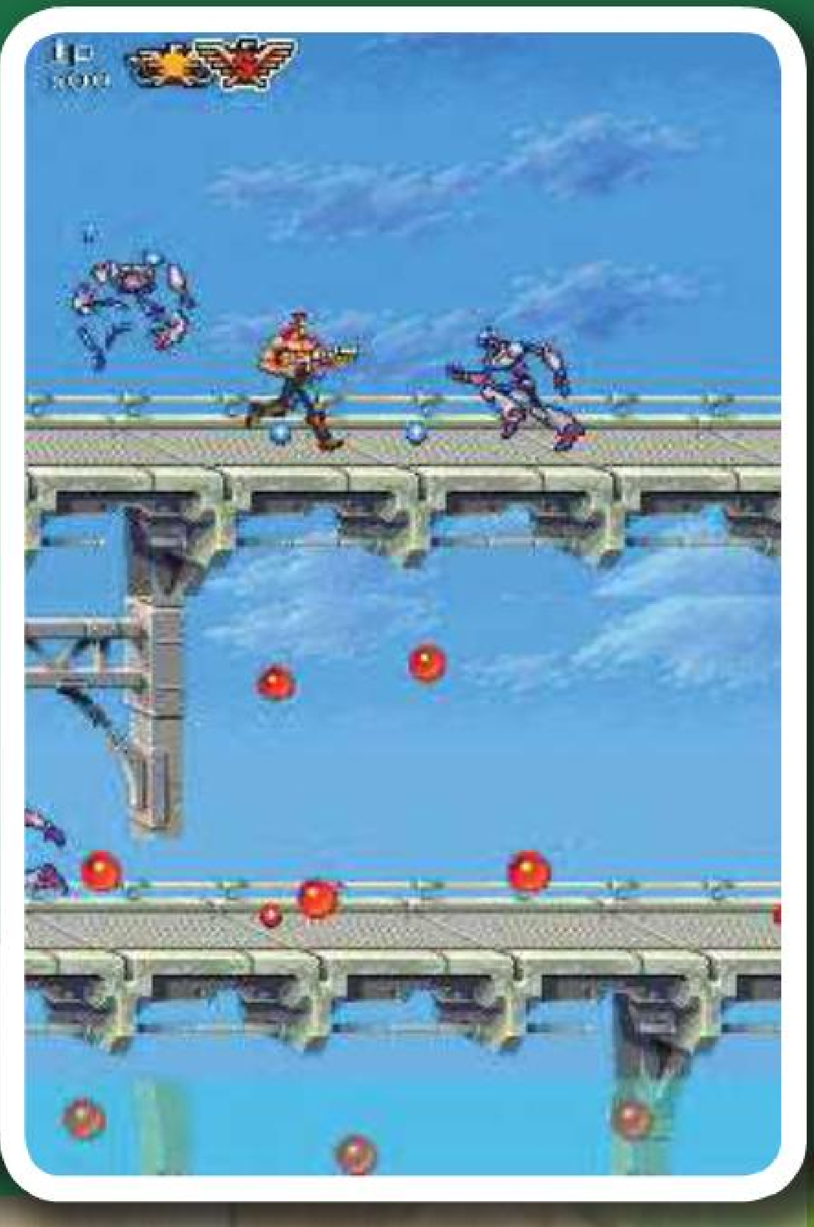
相关背景介绍

这是一个影响了一代人的游戏。FC上的《魂斗罗》不少热血玩家都通过数十上百遍了，就连笔者这种动作游戏苦手当年也毅然坐在“小霸王”前认真修炼而终于一命通关。虽然当时不少人沉迷于《魂斗罗》的世界，但真正了解游戏背景的却并不多。虽说这个动作射击游戏并不注重剧情，但据说《魂斗罗》的剧本借鉴了当时大红大紫的电影《异形》，这也是其成功的一个重要因素。公元2631年，一个神秘的陨星坠落于新西兰附近的虚构的加鲁加群岛。两年之后，地球联邦政府获悉外星武装组织“红色猎鹰”在陨石坠落地点附近建立了军事基地并意图利用陨石内的异形开发毁灭人类的兵器。于是，地球联邦海军陆战队派遣其所属的魂斗罗小队的上等兵比尔·雷泽和兰斯·比恩前往摧毁“红色猎鹰”及外星生物。当然，比尔和兰斯的组合轻松挫败了庞大的外星部队，不过，外星人不屈不挠，三番五次地不断进攻（他们的信条是：失败乃成功他妈），在NDS上最新的第四代正统续作中，外星人不仅自己实施攻势，还勾结地球佣兵部队，不过结果怎么样，大家都知道的……

兄弟白皮书

到现在，很多玩家甚至连《魂斗罗》里面两位主角的名字都不知道，只能以“蓝裤子”、“红裤子”称呼这对出生入死的战友。不过以当年FC有限的机能，也只有以裤子颜色不同加以区分两位角色了，所以每当双人游戏时，在激烈紧张的瞬间玩家很容易陷入迷茫，自己到底操纵的是哪一个角色？如果玩家用黑白电视进行游戏，那么……

其实比尔和兰斯并非血缘关系上的亲兄弟，他们只是魂斗罗部队的上级队队友。队长比尔·雷泽是依照当时施瓦辛格的形象设计的，浑身上下结实的肌肉使得他看起来就像是一位优秀的特种兵。队友兰斯·比恩的形象则是根据另一名猛男史泰龙刻画出来的，与比尔一样，壮实的肌肉、白色头带、重型机枪、身上缠绕的子弹一样都不能少，他也是比尔最得力的助手。两人依靠自己超强的战斗力端掉了红色猎鹰的老窝，这让外星人闻风丧胆。虽然在《魂斗罗》前两部作品中比尔和兰斯是拯救人类的大英雄，但在《真·魂斗罗》的剧情中比尔也干过反人类的勾当，曾经的队友兰斯出来阻止比尔的阴谋，但被比尔轻松干掉，（这就是2P和1P的差距么！）最终，比尔阴谋失败，被送进国际军事监狱。但关了五年不到，由于外星人的入侵，地球联邦军队只好将比尔放出来让他和人造人露西亚一起对抗外星人。大多数玩家可能并不在意《魂斗罗》外传系列的脑残剧情，只要游戏过程玩得爽快便好。好在NDS上《魂斗罗4》这个正统续作的剧情也回到正轨——比尔与兰斯在从红色猎鹰手中拯救了地球之后，又面临着新的宇宙生物黑蛇组织的威胁，此次外星军队还联合了唯利是图的雇佣军部队疯狗和毒蝎，我们的勇士们又将面对一场新的战争。他们当然不惧怕（就算自己死了，按下START便能从同伴那借一条命），他们生命的意义就在于对抗这些敌人，拿起武器，高喊一声：“来，战个痛快！”



蘑菇使者，水管工兄弟

——马里奥和路易

出自《超级马里奥兄弟》、《马里奥和路易RPG》

相关背景介绍

作为鼻祖级别的电视游戏，“《超级马里奥兄弟》系列”多个版本销量已经突破4000万套，曾纵横游戏销量排行前列20年。这款绿色环保游戏老少咸宜，人设画面都是卡通风格，剧情也是主打英雄励志风。在和平友好的蘑菇王国，大家都过着安定的生活，但是龟族魔王库巴带领着乌龟部落侵袭了这个和平的地方，并且将爱好和平的蘑菇人民变成了石头、砖墙和一些动植物，从此蘑菇王国变为了一座废墟，库巴也趁机将蘑菇公主碧奇掠走。马里奥两兄弟闻讯后下定决心将蘑菇公主从邪恶的库巴手中救出，并且要恢复蘑菇国的正常生活，从而他们踏上了对抗库巴的漫长道路。而在“《马里奥与路易RPG》系列”中，咱们的马里奥兄弟终于可以换对手了，各种外星生物的出现威胁到蘑菇王国的安全，而且外星人似乎也对碧奇公主格外感兴趣，每次不是将其本人绑走就是夺走她的声音。（碧奇公主真是雅典娜般的人物啊！）

兄弟自皮书

就算很多不玩游戏的人，都会知道马里奥的大名，可见这位意大利大叔的知名度有多高了。在日本，有一种玩笑说法：即使你可以不知道首相的名字，也不可能不知道马里奥。牛仔背带裤，紧身上衣，有“M”标识的红帽子，白色手套，大鼻子和波浪胡子。其实这位能靠吃蘑菇长大的马里奥除了有拯救碧奇公主这项主业外，还干很多兼职，比方说到《大金刚》里面去打个酱油、开开卡丁车、打篮球打网球……马里奥本身符号一般的外貌再加上频繁的出镜率，想不红遍世界都难啊。而对于马里奥的亲生兄弟路易，大家可能就不是很了解了。从遗传学角度来说，尽管他们的装扮非常相似，但马里奥与路易外表上完全不像是有血缘关系的兄弟。马里奥矮胖矫健、思维敏捷、反应迅速；而路易身材干瘦，稍显愚钝呆板，有点傻得可爱的气息。早期的《超级玛丽兄弟》中，1P控制的是马里奥，2P控制的是路易，作为一个跟班角色，路易的戏份并不多。直到《马里奥与路易RPG》中，兄弟同时进行冒险，路易的性格才被详细地刻画出来，每次两兄弟遇到困难阻碍的时候，路易总是最倒霉的一个受害者。在游戏的过程中，我们几乎看不到任天堂对这知名兄弟之间感情的刻画，便有不少玩家尖锐地指出：“当时宫本茂将路易设计出来纯粹是为了能做出双打游戏而又能区别马里奥！”

混沌世界纠结的义兄弟

——Ragna和Jin

相关背景介绍

出自《苍翼默示录》

《苍翼默示录》这个游戏算当今最火的2D格斗游戏了，由善于制作格斗游戏的Arc System Works推出，1280×768的高分辨率宽频显示，让本作比不少3D格斗游戏还要华丽。精细艳丽的画面不仅吸引了从来不玩格斗游戏的玩家投入其中，个性鲜明的角色更是绑架了不少女性玩家的眼球。当然，游戏可不仅仅是个花瓶，丰富的系统设定和让人梦魂牵绕的剧情才是本作的真谛所在。22世纪，人类突然遭遇来历不明的“黑兽”袭击，其压倒的力量把人类逼向灭亡。在此危急关头，六位英雄挺身而出，将他们的魔法和现代科学相结合，创造了万能的力量“术式”，打败了“黑兽”。在大战中为了使用术式而制作了许多魔导书，战后便结成了“世界虚空情报统制机构”来进行管理。在这个机构的统治下，人类用新得到的力量急速发展，复兴的世界与大战前大不一样。但是，统制机构的独裁统治持续几十年后，由于使用术式，人与人的个人能力出现了巨大的差距。世界各地开始出现不满于其统治的活动，终于，爆发了人类之间用术式互相攻击的内战。内战的结果是统制机构歼灭了背叛者并决定消灭任何敢于背叛的人。但是没过多久，战斗力相当于一国军队的统制机构支部被一个突然出现的男子一个个摧毁。这个敢于以一己之力对抗统治世界的权力的人便是Ragna。2199年12月，Ragna持有包含无比力量的魔导书出现在十三阶层都市的情报传开了，他马上被统制机构以极高的赏金悬赏通缉。为了打倒他，各种各样的人集结在这混沌都市。

兄弟白皮书

Arc System Works还在不停地完善着《苍翼默示录》，差不多以每年一新作的速度更新该游戏，而《罪恶工具》玩家们和《苍翼默示录》玩家们眼中的明星石渡大人却在游戏的剧情中不停地留坑，为了让这个系列走得更远更长——但相应的，这也让玩家们对游戏剧情的发展呈吃惊状。Ragna作为本作主角，又是只身一人挑战统制机构的男子，再加上白发和异色双瞳，使其从外观上看就是一位热血男儿。他还被称为“死神”，因为他对统制机构大肆破坏，叠加右手具备苍之魔导书而可使用“黑兽”的力量，能吸取对手的体力。他也被通缉为史上最高悬赏金额的犯人，遭到许多人的追杀。他的弟弟Jin却是一个长相格外秀气的美男子，对Ragna有着病态的执着，那撕心裂肺的“尼～桑～！”喊得玩家们有几分无言，而对体弱多病的妹妹沙耶则不甚感冒（觉得Jin有某倾向的请举手）。Jin后来成为统治机构第四军团的团长，并且被自己的特殊能力“冰雪”所控制，失去理智，与自己的哥哥大战三百回合，但他的内心深处还是有个声音不停地呐喊着哥哥的名字，那是出于人性本身对于哥哥的爱慕之情。（寒！）兄弟间复杂的感情显然不会就此结束，Ragna和Jin失散多年的妹妹沙耶随着剧情发展成的了统治机构的领袖，不知道以后她的出现会给兄弟两人的感情带来什么波动？请大家相信Arc System Works扭曲剧本的能力，一起拭目以待吧。

香港双龙

——阴和阳

相关背景介绍

出自《超级街头霸王4 AE》

又是一个当下红得一塌糊涂的格斗游戏，同样也是日本斗剧比赛项目，《超级街头霸王4 AE》一出现便受到玩家们的追捧。而作为早期最成功的格斗游戏之一的“《街头霸王》系列”的每一次进化都赚足了大家的眼球，尽管卡社运用卑劣的圈钱手法把一个《街头霸王4》推出3遍，但玩家们依旧含着饱满的热情去买账，不得不叹服游戏本身的素质之高。不过说句实话，剧情的刻画一直是该系列软肋，由于没有详细的剧情说明，仅仅靠每个人物的开场和通关动画了解琐碎的片段都无法拼凑出一个像样的轴线轮廓。游戏中也没有像《苍翼默示录》那样多元的故事模式让玩家真正了解剧情。但游戏的大致主题咱们还是可以了解的。在《街头霸王2》中影子组织（Shadow）被消灭了之后，一个新的黑暗组织S.I.N出现了。这个组织在研究一种杀人武器，制造这种杀人武器需要隆的杀意波动，所以S.I.N的头领Seth便组织黑暗势力开始寻找隆，而最终隆击败了Seth使其阴谋流产……

兄弟白皮书

不少玩家看完了上面剧情概要可能要发出这样的疑问：《超级街头霸玩4 AE》里面有39名角色，为什么和主线沾边的角色却非常少？没错，确实是这样的，因为游戏的主线剧情是依照街机版《街头霸王4》推出的，当时的角色还不是很多，到了后面，一下增加不少角色，而主线剧情却几乎没什么变动，因此，不少角色在剧情上纯属打酱油。新加入的阴阳兄弟便是众多酱油中的一份子。这对双胞胎的亲人是香港黑社会的大佬，但从小是由开餐馆祖父元抚养长大（可不要小看这个元老头子，他可是《街霸》里面最NB的人物之一），元也将自己的不少本领传授给两兄弟，高强的武艺让这对兄弟在香港的街道上年少成名，哥哥阴被人称为“白龙”，而弟弟阳则被看做“青龙”。虽然是双胞胎，但是两兄弟的性格却截然相反，留长辫带帽子的阴喜欢玩滑板，活泼开朗食量超大并且非常淘气，总是和人打架；弟弟阳一头干练的尖长发对滑轮更有爱，性格异常冷静，喜欢安静的环境，总是劝阻哥哥不要打架（到底谁是哥哥）。为了润色剧情，卡社把多角恋的剧情也加了进来，香港街道餐馆里的少女惠美对阴有着强烈的好感，并且对阴异常的关心，而弟弟阳却默默地喜欢着惠美，另外惠美的妹妹小美又对阳展开猛烈的攻势……（关系混乱啊！）阳对阴有种血缘上根深蒂固的信赖，对于阴提出各种脑门发热的想法也会支持，这不，为了锻炼自己的实力，阴提出一个新的旅程，前往挑战世界之壁，阳只是微微一笑，两人便整上行李出发了。

桃园聚结千古情

——刘备、关羽、张飞

出自“《真·三国无双》系列”

相关背景介绍

与三国相关的游戏除了“《真·三国无双》系列”外，“《三国志》系列”也拥有相当庞大的玩家群，并且走过了一段相当长的发展史。而近几年相当火爆的《三国志大战》也将众玩家的三国热情调动起来，由此可见“三国”题材在玩家心目中所占的重要地位。关于三兄弟什么时间、什么地点、什么天气结义的，笔者就不再赘述了，这里讲一讲有关历史上刘关张三人到底有没有结拜的争论。大家观念上都视刘关张为金兰结义的榜样，但那只是《三国演义》中作者根据民间传说以小说的形式描写出来的，而且加入了一定的神话元素（如刘备悬坐空井）。据说历史考证并没有史实证据证明他们三人真正结拜过，尽管历史记录他们三人相处犹如亲兄弟，三人曾睡一张床上，生活上战场上也是相互照应，但也不见得是拜把子的兄弟，不过他们三人的感情已经超越“恩义”。

兄弟自皮书

东汉末年的朝政非常腐败，再加上连年灾荒，老百姓民不聊生，属于半个“愤青”的刘备有意拯救百姓于水生火热，但照了照镜子之后发现自己只是个卖草鞋的，什么都做不了……刚好碰到关羽张飞两个壮汉，便用仁爱礼贤收了他们。在三人中，刘备除了仁爱基本再没有什么特点了，如果非要说有什么特点的话，双手过膝、两耳垂肩算是一个吧。就是因为他的外貌不起眼，所以光荣在《真·三国无双》游戏设计时特意给刘备加了一个颜色鲜艳的披风，如果把披风拿掉将他丢到杂兵堆里估计玩家会很难辨认到底谁是刘备。而三人中最受世人崇拜的就是“关二爷”了，关羽被描绘成忠义两全、勇猛无比的绝世悍将，一次败走麦城的凄凉事迹令多少人捶胸叹息。游戏中的关羽也是被描绘得栩栩如生，红面长须，青袍加上偃月刀，个头比一般人高出不少，给人的第一印象就是高大威猛正人君子。张飞虽然是三兄弟里面长得最有“特点”的，但他在三人认识的时候是最有钱的：关羽卖绿豆，刘备卖草鞋，张飞可是卖肉的（看体型就知道是吃肉长大的），张飞的义财起初给了其他两个兄弟不少帮助。他性如烈火，嫉恶如仇，长坂坡一声吼就吓退曹军数千精锐骑兵。别看张飞看似莽夫，他的书法和画在三国时期可是属于上等水平。刘关张三兄弟在《真·三国无双》里的出勤率可是全满的，毕竟少了他们，游戏中的许多战役都要取消（汗）！

战国九州鬼族

——岛津义久、岛津义弘、岛津岁久、岛津家久

出自《战国无双》

相关背景介绍

相对于以中国三国故事为题材的游戏，以日本战国为背景的游戏数量更多，有《太阁立志传》、《信长的野望》、《战国BASARA》、《鬼武者》、《战国无双》等等，其中《战国无双》是以之前的《三国无双》为基础所制作的，但是获得的成功却不亚于“《三国无双》系列”。日本的战国史上不乏名家，岛津家则是闻名萨摩岛的名家。作为九州地区的代表大名，岛津家的历代当主都是文武双全的人才。岛津家能在九州立足，除开岛津贵久不俗的政治能力，他的四个能力都异常优秀的儿子和一帮值得信赖的家臣功不可没。岛津家在九州所向披靡的事迹也流传整个日本，不仅如此，岛津家第一次将铁炮运用到了实战中，推动了战国年代的军事发展。虽然在家督岛津贵久的一生中没有恢复岛津家的旧有领地，但是他所培养的四个儿子都成为了出色的武将，并且奠定了岛津家日后称霸九州的基础。

兄弟自皮书

1571年岛津贵久病逝于萨摩内城，其长子岛津义久继任他的职位，一直致力于统治九州的大业。可以说岛津义久天生就有做统帅的能力，担任家督之日起便连战连捷，并总是上演以少胜多的经典战役。不过眼看九州就差一步统一在岛津家门下的时候，还在苦苦抵抗的大友家向已经成为关白（当时日本为天皇传信的大官位）的丰臣秀吉发出求救，而秀吉自然要九州归顺于自己名下，便起征几十万大军讨伐九州。敌众我寡，再有三头六臂也无能为力，岛津义久见大势已去，让位给弟弟岛津义弘，自己削发出家。（看破了红尘！）岛津义弘则是岛津家最威猛的战将，他作战强悍，忠肝义胆，有勇有谋。他辅父征战萨摩岛，助兄统一九州，实属战国时期的精品上将，人们也称其为“鬼岛津”。在接任岛津家督后投降秀吉，并随丰臣军一起征战朝鲜。岛津义弘也是岛津家在《战国无双》中惟一可以操控的角色，能力不俗，犹如日本战场上的典韦。岛津岁久和岛津家久也有自己的特长，岁久能够始终察觉利害关系并作为相对对策，被称为岛津家“智谋第一人”，而家久则是优秀的战术指挥官。然而就在岛津家久投降秀吉没多久之后就神秘暴毙，这让流传全国的岛津四兄弟的故事嘎然终止。

追寻真理的执着兄弟

——爱德华·艾尔利克和阿尔冯斯·艾尔利克

相关背景介绍

出自《钢之炼金术师》

《钢之炼金术师DS》的游戏剧情完全遵照原作，所以看过动漫的FANS自然相当熟悉。故事背景设定在炼金术相当发达的世界，爱德华和他的弟弟阿尔冯斯十分思念亡故的母亲，为了再次见到母亲的微笑，而进行炼金术中最大的禁忌“人体炼成”——亦即让死者复活的炼成术。可是炼成失败时的反弹效应，爱德付出“通行费”左脚、阿尔则失去全身。为救回弟弟，爱德牺牲自己的右臂作为代价，将弟弟的灵魂固定在一副铠甲上。爱德失去的右臂和左腿则由钢制义肢“机械铠”来替代，因此在取得国家炼金术师资格时，大总统给予他“钢”的称号，人们称之为“钢之炼金术师”。两兄弟为取回他们所失去的一切，踏上了一个未知的旅程……论游戏素质，笔者只能说这是纯FANS向横板过关游戏，没有亮点可言，最让笔者搞不懂的是，每次解谜用NDS的下屏幕画炼成阵失败之后，玩家必须将此关卡重新打一遍，难道炼成失败还会时光倒流?

兄弟白皮书

爱德的外貌非常独特，金色麻花辫加上金色瞳孔，然后矮小的个子（爱德开始暴走……）。小小的爱德却总是有一颗不服输的心，他12岁就考取了比咱们公务员考试难上几十倍的国家炼金术师资格证，因为人体炼成而失去了左脚和右手，以机械甲加以替代，常常承受着同龄孩子无法忍受的痛苦。性格上，艾尔利克兄弟和《街头霸王》里的阴阳兄弟非常相似，都是哥哥调皮好斗，而弟弟性格温和，常常劝哥哥不要打架。（这是双胞胎的剧情套路？）阿尔由于自己的身体完全丢失，只是灵魂依附在盔甲之中，所以生活中非常不方便，不能吃饭，不能睡觉，不会感觉到累……虽然非常想恢复原来的肉体，但得知恢复的道具贤者之石需要牺牲别人的生命来制造，便认为：“如果需要牺牲其他人，那我宁愿不要让身体恢复原状！”由此可见阿尔的善良与淳朴。心地善良的阿尔总是收养街边流浪的小动物，但是总是遭到爱德的反对，于是阿尔便偷偷地照顾这些无家可归的动物。两兄弟的情谊在原作动画里已经刻画的相当深刻了，可谓一对模范兄弟，有无数的感人瞬间。特别是在旅途中遇到困难的时候，爱德总会以坚定地眼神望着阿尔，告诉他：“阿尔，再忍耐一下，我一定会让你恢复原来的身体！”

宿命之北斗双星

——拉奥和托奇

出自《北斗神拳》

相关背景介绍

《北斗神拳》是大多数80后男孩童年里一份不可抹去的记忆，1984年推出的这部动画比不少玩家还要年长。虽然这是一部日本暴力血腥午夜动画，但是国内引进了之后便在晚上的黄金时段播出。笔者当年每天放学回家，晚饭的时间便守在电视机前等着响起“You are shock！”的音乐，观看每一集都要爆一件上衣的健次郎打败敌人时的飒爽英姿。（每件爆掉得上衣都是一模一样的，健次郎是做服装批发的？）故事讲述在人类文明毁于核子战争的未来，存活下来的人类过着弱肉强食的生活，直到出现了一个胸口带着北斗七星状伤痕，使用古老中国神秘暗杀拳法——北斗神拳的青年健次郎，他努力将百姓拯救出这个由暴力统治的社会。北斗神拳所呈现的暴力美学风格、正邪对立情节、男人间的友情、华丽的招式名称及主角打斗时特有的嘶吼等，都成为日后漫画题材的主要来源。这么好的题材自然少不了相关游戏，不过这里要提到的《北斗神拳 拉奥外传：天之霸王》却是一款比较雷人的作品。虽说游戏中剧情忠实原著，并且有一定原创部分，但是作为格斗游戏，平衡性和电脑AI实在太烂，选择拉奥不停地R+○或者疯狂用下段攻击便能轻松通关，还能打出不少Perfect……

兄弟自皮书

健次郎的师兄拉奥与托奇这对亲兄弟同样具备继承北斗神拳的资格，但他们的师傅流剑却废长立幼选定健次郎接班成为北斗神拳门派惟一继承人，这让三人的命运发生了很大的转变。人们称拉奥为“世纪末拳王”，他确实有实力来背负这个名号，他以征服世界为目标，组建自己的军队，扩张自己的领土，并以武力治国，但百姓苦不堪言。他的亲弟弟托奇是北斗神拳两千年以来最具天赋也是拥有最华丽招式的男子，但在核战争中为保护健次郎和尤莉娅中了核辐射而身患绝症，后以武功为世人医治疾病而被广为称颂。两兄弟都爱着尤利娅，可是尤利娅的心却只属于健次郎（又来了，熟悉的多角恋情）。拉奥和托奇表达爱的方式也是截然不同：拉奥霸气地坐在坐骑上将尤利娅一把揽入怀中：“从今天起，你只属于我！”托奇却从来不将自己的爱说出来，他为了救尤利娅而自己被核辐射，当自知病入膏肓且觉得健次郎与她更般配所以自行退出“尤利娅争夺战”。两兄弟因为北斗的宿命展开了必不可少的对决，虽然托奇用尽全力并点了自己的刹活孔奋战拉奥，但终因身体之故不敌兄长，拉奥则念兄弟之情未下杀手。之后，在托奇的教导下健次郎把北斗神拳发挥至极限击败拉奥，而拉奥的最后的一句台词：“我此生无怨无悔！”成为烙印在无数人心中的经典台词。

结语 游戏中还有不少的兄弟与玩家分享着他们的故事，这里碍于篇幅限制，笔者只列出以上具有代表性的数对兄弟，他们来自与玩家儿时相伴的游戏或者动漫，他们的故事能够唤起玩家早时的悸动。希望读者读完这篇专题之后能够多和亲人或者好友一起游戏，因为一个人宅在家里打游戏始终是单调的。在咱们计划生育的国策下，大多数玩家都是独生子女，感受不到兄弟之情那种独特的氛围，我们便只能将那种感情融入到亲情和友情之中。

游戏界的移民战争

——那些网游化的家用游戏品牌

网络游戏产业至今的发展规模，与家用机游戏可谓不分上下。而在限制家用机进口的国内市场，网游的发展大家更是有目共睹。在这片生机蓬勃的市场环境面前，不少大牌家用机厂商也开始凭借他们在自己领域上累积的经验去瓜分这块大蛋糕，然而网游产业竞争之激烈、用户需求之差异，却让一些抱着壮志雄心勇闯战场的名将失蹄落马，而也有一些厂商，巧用机智在这片已经算不上“新大陆”的产业中找到一片新天地。在本辑专题中，笔者们将带大家看看一些我们耳熟能详，曾经、已经、正在网游化的游戏品牌，看看他们发展的历程、与掌机的渊源、以及网游化后的姿态与现状。

编 酷洛洛 美编 澄香

《街头霸王》

▶最初的《街霸》。

Capcom的《街头霸王》在游戏界可谓是一块金字招牌，可以说是“街头”巷尾无人不知。1987年8月，在日本的街机厅里出现了一款非常独特的游戏，游戏描述的是格斗家之间一对一的战斗，无论拳打脚踢都是一招一式有板有眼，这款最初的《街霸》可以说是开启了“格斗游戏”这个游戏类型，它确立了基本的移动方式、必杀技输入、体力、时间、攻击防御的体系等这些格斗游戏的基础要素。虽然初代《街霸》在玩家对战系统上做得并不是非常充分，玩家只能用性能招式完全相同的隆和拳进行对决，但是也有大量的玩家乐此不疲地和其他人进行对战。而4年之后推出的《街头霸王Ⅱ》，是一款真正意义上的里程碑级作品，可以说从此“格斗游戏”确立了自己作为一种独立游戏类型的地位。本作中的8位角色都成了玩家心中的经典，像是中国姑娘春丽、美国大兵盖尔、俄国摔跤手桑吉尔夫等，都是游戏迷们耳熟能详的经典角色。

在第二作获得空前的成功之后，Capcom又再接再厉推出了大量的系列作品。正统系列的第三作被誉为格斗游戏的巅峰之作，而最新的第四作也在近几年隆重登场，同样受到了玩家的好评。《街霸》的一贯特色是手感浑厚、打击感强，以及严谨的判定系统和速度不快却不失快感的格斗节奏。系列各种衍生作品和移植作品遍布各大游戏平台，掌机上也有大量的“《街霸》系列”作品，从GB时代的《超级街霸Ⅱ》，到GBA的《街霸↑》，再到PSP上的《街霸ZERO3↑↑》，还有大量的乱斗或衍生作品中也有街霸角色登场。

▶PSP上的《街霸ZERO3↑↑》，游戏内容非常丰富。

四不像
——《街头霸王 Online 鼠标世代》

随着“《街霸》系列”知名度的不断提高，厂商也将目光转移到了网络游戏的市场。2008年7月9日，《街头霸王 Online 鼠标世代》正式在日本运营。这款网络游戏由Capcom的子公司Daletto开发和运营，虽然称不上正统续作，但也能算是老卡自己开发的游戏。厂商为了照顾中国市场，除系列的经典角色外，特地加入了金庸先生笔下的几名角色，包括胡斐、令狐冲、周伯通、何铁手、梅超风等。游戏仍以玩家间一对一的格斗对战为主要内容，不过和正统系列严谨的系统不同，这款网游作品更注重休闲娱乐效果，可能就是因为这个原因，游戏中也出现了很多让人大跌眼镜的“创意设计”。

▲《街霸OL》中的何铁手。

游戏和正统系列最大的不同是操作方式。原本街机和家用机的《街霸》以摇杆和手柄操作为主，即使玩家在电脑上玩也大多会用键盘作为操作方式。而《街霸OL》运营之初，玩家惟一控制角色的方法是使用鼠标。左右移动鼠标控制角色移动，向上移动鼠标则是控制跳跃，左右键分别是出拳和出腿，鼠标滚轮上下滚动是选择超必杀技，按下鼠标滚轮则是使用相应的超必杀技。普通的连技则是用鼠

标按钮连续点击加上方向移动完成。由于鼠标不像摇杆或按键有一个固定的移动范围，所以用鼠标控制移动成了一个大问题，尤其是在跳的时候很难掌握跳起的角度和力度。偏偏游戏中的角色能跳得非常高，而且在空中时还可以移动，于是在游戏中经常能看到如“天外飞仙”般的诡异动作。后来厂商可能迫于用户的压力而加入了对键盘输入的支持，但是依然手感很差不尽如人意。

另外一个有趣的系统是肢体拼装。游戏中的每位角色都包括了头部、躯干、手臂、脚这四个部位，每个部位都有其附加的属性和招式，例如给一名角色装上隆的手臂之后，这名角色就能使用波动拳和升龙拳；如果再给角色装上梅超风的躯干，那角色就又能使出“九阴白骨爪”，玩家能够自由组合各个角色的肢体，从而打造出什么招式都能用出的四不像超级角色。

由于系统与以往系列游戏差距比较大，操作也不太方便，很多预想的游戏内容都没有开放，加上“游戏免费道具收费”的“坑爹”收费方法，游戏的人气在运营之后一直很低迷，在游戏开始运营一年多之后的2009年8月31日，游戏正式停止了运营。在中国大陆由一家名不见经传的网络公司运营的《街霸OL》也和日本的情况差不多，开始运营时没有太多的人气，没多久就悄无声息的惨淡收场。毕竟游戏和原作的差别实在太大，不知是制作者诚意不足还是技术有限，其整体素质让人无法首肯，老玩家和新手都很难对游戏产生认同感，看来《街霸》想要成为一款纯网络游戏，还有很多路要走。

▶右边就是使用了桑吉尔夫躯干部件的重口味春丽。

游戏质量：★★☆☆☆

游戏还原度：★★★☆☆

人气：★★☆☆☆

营运状况：★☆☆☆☆

《死或生》

说起“《死或生》系列”，各位玩家们最先想到的应该就是各种性感的女性格斗家角色吧？不得不承认，Tecmo用一种“很俗”的角度来推广该系列，那就是“乳摇系统”。自从1996年Tecmo推出《死或生》的第一代街机版本的时候，就“极具创意”地加入了女性胸部可以晃动的设定并且以此来做宣传，事实证明这个设定是极其成功的，各大厂商都纷纷效仿。3D格斗游戏发展至今，已经没有一个游戏不会“乳摇”的。虽然乳摇系统并不是“《死或生》系列”所独有的特色，但其印象已经牢牢地植入了玩家的心中。而且由于女性角色实在太受欢迎，Tecmo还特别推出了《死或生 沙滩排球》、《死或生 天堂》等衍生作品，而这

▲初代画面性感么？

■别告诉我你不认识这些美艳女格斗家哦。

▲随着平台更新换代，画面也越来越出色。

些游戏主要卖点自然是各种泳装美女。

事实上，当初游戏并不是以性感来作为主要卖点的，游戏角色本身也确实谈不上性感。《死或生》有着一套不同于其他3D格斗游戏的“猜拳系统”，游戏中采用攻击克制投技、投技克制反击技、反击技克制攻击来构成一套三者相克的系统，非常容易上手，不过这套系统比较单调也不够严谨，被当时一些核心格斗游戏爱好者所批评。从2代开始，Tecmo便着重加强了画面，女性角色也越来越性感，此举使得游戏在格斗系统并不完美的情况下人气和销量也一直保持良好，因此制作小组有足够的时间和预算来针对不完美处不断进行改进，如今的“《死或生》系列”已经有一套非常成熟的格斗系统，4代更曾被列为WCG的指定比赛项目。掌机方面系列曾推出两款作品，一款是之前提及在PSP上推出的“卖肉”游戏《死或生天堂》，而且整体素质称得上是“雷”作；而另一款则为3DS上首发作品《死或生 次元》，而且是彻彻底底、原汁原味的格斗游戏。在性能与联机功能越来越强大的今后，相信《死或生》还会更多作品在掌机游戏平台上出现。

▲如今卖肉是《死活生》不可缺少的内容。

两头不讨好
——《生死格斗 Online》

2008年，在盛大网络的牵引下，Tecmo开始尝试进入网络游戏市场，推出了3D格斗网络游戏《生死格斗 Online》，不过这款游戏并非由原小组TeamNinja制作的，而是同为Tecmo旗下的Lievo Studio进行开发。虽说不是原小组开发制作，但游戏还然秉承了系列一贯优秀的画面和格斗系统，并且针对网络互动加入了各种全新的模式，玩家可以自己新建独有的游戏角色（Q版的哦），不过只是用于交流互动而已，格斗的时候还是用的原游戏角色。在游戏中玩家可以进行单人修炼，参加定期的比赛，也会发生一些突发的格斗邀请，还可以与朋友结成战队协同作战。不仅如此，当累积了足够财富和名声以后，玩家还能以创办者的身分主持和运营大会，发掘一些格斗新星，并借助他们来招揽

▲《DOAOL》的官方标志。

▲《DOAOL》游戏画面。

观众，安排比赛而获得收入。这样一个集格斗，角色扮演，模拟经营的复合类型网络游戏是《DOAOL》的一大亮点。

可惜，实际上这款游戏有着一些非常致命的缺点.首先，受限于目前的网络架构、传输速度与技术，游戏不能够达到与画面更新频率相同的每秒60次反应，导致网络对战时与一般单机时的游玩感觉全然不同，对于核心格斗玩家这一点是非常无法接受的；其次游戏的互动性还是缺少吸引人的地方，特别是国内网络游戏玩家，都还是对“等级”、“装备”这些直观的东西比较感兴趣，这注定了《DOAOL》的受众面不会很大。最后，由于商城道具增加攻击力等破坏竞技公平性的设定，使得核心玩家也不买账。最终，《DOAOL》仅仅只投入营运1年左右就关闭了。如今想要体验这款游戏只能通过私服了。

游戏质量：★★★☆☆
游戏还原度：★★★★☆
人气：★★☆☆☆
营运状况：★☆☆☆☆

《格斗之王》

要问在中国人气最高的街机游戏是什么，“《格斗之王》系列”（亦译作“拳皇”）可能就是当仁不让的答案。在街机厅中经常能看到整个机房三分之一的机台都是《格斗之王》游戏。《格斗之王》是原SNK公司开发的系列游戏，综合了公司旗下多款人气格斗游戏中的角色，像是《恶狼传说》中的特瑞兄弟、《龙虎拳》中的坂崎一家等，加上数位个性鲜明的原创角色，受到了广大玩家的好评。和当时如日中天的“《街霸》系列”相比，《格斗之王》的人物设计更符合潮流，游戏的节奏也更快、爽快感更强，所以抓住了相当一部分格斗玩家的心。早期的《格斗之王》每年都会推出一作，几代更新后游戏的人气急速攀升，尤其《格斗之王97》一作由于手感柔和、出招简单，加上相当不错的画面，在国内可谓是大红大紫，直到现在大部分街机厅里也能看到《格斗之王97》的身影，在电脑上用模拟器玩的玩家数量更是数不胜数了。

在掌机上，“《格斗之王》系列”也有过不少作品。在GB时代，“《热斗》系列”就在掌机玩家中刮起了一阵格斗热，其中的《热斗格斗之王95》、《热斗格斗之王96》就是系列中的重量级作品。之后SNK推出了自己的掌机NGP，这台被誉为“格斗机”的掌机上更是少不了《格斗之王》的加盟，《格斗之王R1》和《格斗之王R2》可谓是掌机“大头格斗”的经典之作。GBA上也有两款《格斗之王》作品，而且是正常人物比例的作品，其中第二作《格斗之王EX2》也受到了大量掌机玩家的好评。

▲GB上红极一时的“《热斗》系列”。

不争气的阿斗
——《拳皇世界》

有着这样的群众基础，尤其是鉴于国内的人气，2009年7月30日，盛大游戏宣布与SNKP合作，共同开发《格斗之王》的网络游戏版，并将这款游戏命名为《拳皇世界》。游戏除了格斗内容之外，还会有RPG和传统网络游戏的内容。游戏中玩家既可以和朋友进行传统的对战，也可以进行游戏独创的闯关清版式玩法。在研发的过程中，盛大不断地放出游戏的截图、资料，也举办过一些测试活动，然而大多数玩家都没有亲自接触过这款游戏。2011年6月7日，在游戏宣布开发近两年之后，盛大正式宣布：“经过慎重地综合评估市场状况和游戏版本状况之后，本着对用户负责的态度”停止了《拳皇世界》的运营，给玩家们留下了一个巨大的问号……

除了盛大之外，一家名为DRAGONFLY的韩国公司也曾开发过一款《格斗之王Online》的游戏，不过也在放出了一些截图之后就杳无音信，面对“《格斗之王》系列”的逐渐没落，一众粉丝也只能扼腕叹息了。

▲《拳皇世界》的人设图，中间的男孩和右二的女孩是游戏的原创角色。

▲《拳皇世界》的游戏截图，信息提示界面使笔者联想到另一款动作网游《地下城与勇士》。

▲《格斗之王Online》的游戏图，可以看到3D效果非常精美。

游戏质量：未知

游戏还原度：未知

人气：★★★★★

营运状况：开发终止

《梦幻之星》

在80年代的中后期，游戏市场虽然处在任天堂的绝对统治下，但SEGA仍然没有放弃主机上的抗衡。1987年10月，SEGA的新主机MASTER SYSTEM问世，主要以当时的街机移植游戏为主。但是在FC占据着绝对主动权的当时，只靠ACT与SPG等游戏类型是无法击败任天堂的。为了对抗因1986年的《勇者斗恶龙》初代发售于FC上所发展出来的如日中天的RPG阵容，1987年的12月20日，SEGA的第一款RPG《梦幻之星》登陆了新主机MASTER SYSTEM，同时也迈开了系列长达20多年的历史的第一步。

为了对抗《勇者斗恶龙》，《梦幻之星》被要求必须在各方面都有创新。因此游戏的风格确立为未来的SF风格，有别于当时由《勇者斗恶龙》和《最终幻想》确立起来的欧洲中世

纪风格。《Phantasy Star》的“Phantasy”一词也是特意选用了不常见的古体来区别于“Fantasy”。游戏本身的素质非常高，甚至可以说超越了《勇者斗恶龙》和《最终幻想》——但可惜MASTER SYSTEM的后继软件阵容不足，很快就被FC撂下马来，这款名作也就随之消失于历史的河流之中，国内玩家大都无缘得见。

但在这之后，SEGA并没有停止他们的硬件攻势，于1988年开发了国内玩家都非常熟悉的MD，并在该平台上发售了《梦幻之星2·3·4》。奠定了往后作品中的许多基础元素的《梦幻之星2》，创出了系列的吉祥物拉比鸟的《梦幻之星3》以及集大成之作的《梦幻之星4》，都为之后的不朽名作《梦幻之星在线》的推出打下了厚实基础。

掌机方面，《梦幻之星 携带版》于2008年7月31日发售于PSP平台。游戏采用了“《梦幻之星 宇宙》系列”的全新设定，这是SEGA意图打造一个新的《梦幻之星》。但是这次转型并不成功，游戏本身的各种硬伤使得“《梦幻之星 宇宙》系列”并不被FANS承认，而《梦幻之星 携带版》则更像是《梦幻之星 宇宙》的劣化移植版，连一些家用机版和PC版上基本的补丁都没有添加。这次移植

▲互动性也是“《宇宙》系列”评价低于《梦幻之星在线》的一大因素。显然可视化大厅战斗力要高得多啊。

使得早就对“《宇宙》系列”怨声载道的老玩家们更加丧失信心，大部分FANS都放弃了本系列而继续投入早先《梦幻之星在线》的游戏中去。之后NDS版的《梦幻之星 ZERO》虽然在市场上依然不受待见，但却已经出现了回归《梦幻之星在线》操作方式的迹象。接下来2009年，在征求了大量玩家意见后，精心打造的《梦幻之星 携带版2》继续登陆PSP。本作则因为其大幅度地人性化改良，使得《梦幻之星》的口碑有所回升——而其资料片，于今年发售的《梦幻之星 携带版2 无限》则进一步取精去粕，让故事剧本也尽量跟《梦幻之星在线》进行靠拢，终于让老玩家们对系列又重新挽回了信心。

两地营运的分水岭
——《梦幻之星在线 蓝色脉冲》

如果要说“《梦幻之星》系列”最为人称道的作品，那必定是《梦幻之星在线》无疑。自从“《宇宙》系列”出现以来，系列的评价一直就不尽如人意，直到掌机版有意识地回归《梦幻之星在线》的基调，才逐渐让人气回复，可见其魅力之大、影响之深。时间回溯到1998年，带有33kps modem线上游戏功能的SEGA史上最强家用主机DC降临。为了向世间证明该主机的线上游戏功能并非空口白话，两年后《梦幻之星在线》如期诞生。游戏受到大量玩家的好评，注册人数超过23万。这些成就在当时对SEGA来说是最高的肯定。这个系列横跨多个平台，包括DC、NGC和Xbox。在2004年移植PC之后更追加最后的第四章内容并更名为《梦幻之星在线 蓝色脉冲》。更加可喜的是，国内的朝华数字娱乐代理了这款游戏，于2005年将其送到了国内玩家的面前，让更多的人结识了这款优秀的作品。

《梦幻之星在线》采取的是A·RPG的进行方式，“收集，育成，交换，追加”四要素在这款游戏上体现得淋漓尽致。游戏任

▲2010年日服停止运营的瞬间。

务设计合理、角色攻击方式富有节奏感、职业选择众多，再加上大量的美观实用装备、角色与玛古的极限育成、装备道具之间的交换、不断追加新任务章节道具、以及精髓“挑战模式”的加入，让游戏拥有极高的评价。日本自不用说，游戏服务器直到2010年末才停止运营——就算在国服运营期间，同时在线人数也曾超过了10万。

然而这款优秀的作品在国服却没有一个善终。2005年开放公测到2006年6月关服，《梦幻之星在线 蓝色脉冲》在国内仅仅只存活了一年半的时间。究其原因，无法进行正常PK不适合国服玩家一直以来的习惯、升级所需经验值过高等要素都在其中，但最根本的原因还是朝华数字娱乐的运营方式有问题。将大部分的广告资金花在了前期莫名其妙的“送汽车”活动上，冀望于TV游戏玩家来成为核心，没有注意拓展新的玩家群，对于复制装备的外挂也缺乏有效的打击，使得国服有爱玩家一个接一个地退出了他们原本心爱的乐园，而又一直得不到新鲜血液的补充。关服，实在是必然的结果。

▲即将内测的《梦幻之星在线2》。希望能够彻底唤回老玩家们曾经的感动。

今年上半年，SEGA公布了全新作品《梦幻之星在线2》。这将是《梦幻之星在线》辉煌的延续，还是《梦幻之星 宇宙》那样失败的尝试？这个8月游戏即将开始内测，一切都会揭晓，就让我们拭目以待吧。

游戏质量：★★★★★
游戏还原度：★★★★★
人气：★★★★★
营运状况：★★★★★（国内：★☆☆☆☆）

《怪物猎人》

说到当今红得发紫的“《怪物猎人》系列”，相信大部分玩家都是通过PSP平台的携带版与它相识、相知乃至依依不舍。如今，“狩猎”已然成为大部分PSP玩家生活中不可分割的重要成分——在假期中约上三五好友，组队刷怪，你帮我，我帮你，共同成长，共同欢笑。不过，《怪物猎人》并非含着金汤匙出生的业界宠儿，它诞生之初绝非一帆风顺，甚至连“广受好评”都谈不上。第一作《怪物猎人》于2004年3月11日登录PS2平台，由于游戏存在着诸多硬伤——让人抓狂的视角、莫名其妙的攻击判定、极不平衡的武器设计加上超高的难度，使这部系列开山之作在当时并未受到多少玩家的关注。但Capcom并未就此放弃，在吸收了《怪物猎人》失败的经验之后，其强化版新作《怪物猎人 G》于2005年1月20日推出，本作不仅修改了前作中的众多缺陷、增加人气武器“双剑”，并强化了网络模式，使线上游戏更加稳定，经过大幅改革地《怪物猎人 G》一推出就受到玩家的好评，看到商机的Capcom再接再厉，在短短两年内先后推出了《怪物猎人 携带版》和《怪物猎人2 dos》。

于2007年2月22日发售的《怪物猎人 携带版 2nd》可以说是系列真正跻身一线大作的标志，相比网络环境不够理想的PS2，可以随时随地联机游戏的PSP才是最适合系列发展的平台，本作不仅在国内外掀起一股狩猎热潮，也正式确定了“《怪物猎人》系列”在PSP平台上的王者地位。在之后推出的几部作品也广受好评，其中最新作《怪物猎人 携带版 3rd》更是达到445万6080套的销售记录。

狩猎风暴
——《怪物猎人 边境 Online》

▲HC版炎王龙，其巨大的身躯和漫天的火焰带给玩家不小的压力。

“《怪物猎人》系列”最大的魅力在于和其他玩家联机共同游戏，因此在最方便联机互动的PC平台上推出网络版也是众望所归。《怪物猎人 边境 Online》是以家用机版《怪物猎人2 dos》为基础制作的一款网络动作游戏，并针对PC平台的特性对细节方面进行了诸多调整。2007年4月内测便出现全服爆满的火爆场面，虽然游戏从同年7月开始公测一直保持着每月1400日元（折合人民币约98元）的高昂收费标准，但还一直保持日本网游排行榜前三甲的位置，其人气之高有目共睹。

和一旦发售就很难做出太大改动的主机版相比，使用PC平台的网络游戏有着能随时更新游戏内容和修正BUG的先天优势，在公测的三年间，Capcom不断为游戏添加新装备、新系统、新场景，使得这款游戏的生命力得以延续。现已相继推出韩服、台服、日服X360版等多个版本，国服也在2010年的TGS展上确定交由腾讯代理。下面笔者将用几个关键词为各位介绍《怪物猎人 边境 Online》和家用机版的不同之处：

1.对抗要素：是人都存在一种攀比心理，即使是在以合作为主的《怪物猎人》中也无法避免这种现象的存在。由于主机版中没有任何对抗要素，使得玩家之间只能通过攀比装备和狩猎技术来满足自身的虚荣心，这样的弊端当然也不会逃过Capcom的眼睛，于是网络版中引入了对抗要素，在满足玩家需求的同时也增加了游戏趣味性。在网络版中玩家可以将捕获的怪物带回村庄饲养，虽然饲养的怪物无法帮助玩家狩猎，但玩家可以使用这些怪物参加竞技大会（一种玩家之间进行直接对抗的模式，和大部分网游中的PK系统极为相似。参赛的两名玩家可以在自己饲养的三只怪物中选择一只参加比赛，怪物先倒下的一方即为失败）；除此之外，网络版还有整个服务器进行对抗的“狩猎祭”，“狩猎祭”是将每个服务器中的猎团划分为红龙组和苍龙组进行对抗的大型比赛，比赛期间官方会要求玩家去猎杀特定的怪物，当玩家完成相关任务后就会得到一定量的“魂”，在比赛结束的时候，拥有“魂”较多的一方获得比赛胜利。

2.独占怪物：同样基于网游版的灵活性，开发小组能十分方便地听取玩家意见并在第一时间对游戏中的不平衡处进行调整。例如《怪物猎人 携带版 3rd》中强走药维持时间缩短的更改就是基于网络版玩家的反馈后做出的调整（在网络版中，即使服用强走药，双刀在鬼人状态下依然会消耗耐力）。在维持4年的运营中，制作小组坚持以2个月对游戏进行一次版本更新的频率，不断改善游戏的不足，使得网络版的独占内容和玩法都比其他版本丰富不少。除了让主机版玩家眼馋不已的棘龙、双响狼、极龙以及舞雷龙等新怪外，网络版还有一个跨越以往狩猎常识的独占怪物——大岩龙，和其他任务不同，高等级的大岩龙任务需要至少24人才能讨伐，玩家可体验到前所未有的

▲在网络版中玩家可以轻松配出10种技能，打造一套集“攻大”、“高耳”、“火势2”、“见切3”、“匠”于一身的神装再也不是梦想！

▲需要32人齐心协力才能战胜的巨大怪物“大岩龙”，全新的游戏方式和激烈的战斗让本作的人气进一步提高。

“大狩猎”。

3.全新技能：从9.0版开始引入的武器熟练度（SR）系统可以说是Capcom对系列做出的一个大胆尝试，当玩家在游戏中的HR等级达到500后可以获得一本奥义书，获得奥义书的武器将多出一项名为SR的数值，此时该武器将学会一种名为“天之技”的全新招式，提高SR等级到一定程度后，武器还能习得更高级的“岚之技”，这些新技能都十分实用，例如锤子的“出刀大地”和“真·大地一击”、太刀的“气刃突刺”和“气刃瞬移斩”、片手的“连续突刺”和“滑翔斩”，这些技能都让武器的使用思路产生巨大改变。

由于篇幅限制，上面介绍的内容仅仅是游戏中的冰山一角，在今年7月，《怪物猎人 边境 Online》也迎来了自己的4岁生日，随着各种全新要素的引入，越来越多的狩猎爱好者也纷纷入驻游戏。如果你是一名苦于找不到狩猎伙伴的孤独猎人、或想寻求更高难度的挑战，欢迎来到日服体验最全面的“怪物猎人”，一起来狩猎吧！

游戏质量：★★★★★
游戏还原度：★★★★★
人气：★★★★★
营运状况：★★★★★

《最终幻想》

▲“《最终幻想》系列”的生父坂口博信如今已是自起炉灶打造日式RPG的王牌作品，只可惜《蓝龙》、《失落的奥德赛》、《最后的故事》的反响都大不如前。

“最终幻想”在游戏领域绝对是一个永远不会被遗忘的名字。从1987年本是以“最后一搏”心态推向市场的第一款作品面世，出人意料地创造了“置之死地而后生”的业界奇迹后，系列的发展不但打开了一个全新的局面，甚至连标题中“最终”两字的寓意也彻底被扭转，成为了同类游戏中不可被超越的经典。

《最终幻想Ⅰ》对于国内的玩家来说可能并不算接触最早的作品，限于当时的客观条件，FC在国内的普及度，玩家对“外星文字”的认知度，都在很大程度上制约了系列在国内的发展，惟一能被玩家记住的估计也只有那最原始的“回合制战斗”。1991年，《最终幻想Ⅳ》在当时任天堂的新一代主机SFC上发售，除了借助硬件在游戏画面上的提升，系列从传统回合制向“动态时间战斗”（ATB）的全新转变也让所有的玩家和媒体为之惊艳。玩家不再只是机械地选择指令等待执行，而是需要根据战斗的实际状况，在适当的时机作出正确的判断，紧张而不失策略的地战斗方式成为了系列的一大特色，并一直被沿用到《最终幻想Ⅸ》。

克劳德、爱丽丝这两个出现在1997年的名字对于所有家用机玩家和日本乃至整个全球游戏界来说都是富有冲击力的。当时从系列第一部作品就开始接触的玩家俨然已经长大，他们不再满足于深刻的剧情和精彩的系统，再加上当时业界的各种因素，促使制作团队作出了一个“艰难的决定”：与任天堂诀别，系列首次登陆索尼的PS平台。对于平台的转移，起初很多媒体并不看好，这种“忘本”的行为也导致玩家间的埋怨声此起彼伏，而就是顶住了这所有的压力，《最终幻想Ⅶ》用实际的游戏素质再次巩固了系列作品的地位，华丽的CG，感人的剧情，丰富的游戏要素时至今日也是很多系

列死忠心目中无法被替代的“系列之最”。大多数国内玩家也是从这个时候加深了对系列作品的认识，玩游戏也能像观看一部“好莱坞大片”一样高潮迭起，实在很难让人找出理由去拒绝它。“华丽CG”成为了系列另一大的“卖点”并贯穿于后续的正统作品中，只是当时没有任何人会想到它会成为阻碍系列发展的瓶颈，过于追求画面的华丽，忽略了游戏本身乐趣的弊端在《最终幻想XI》和《最终幻想XIII》两款作品中表现得尤为突出。

■从《最终幻想VII》开始，精美的CG已经成为了系列不可或缺的一个组成部分。“爱丽丝逝去”、“学院舞会”、“幻光河”等桥段至今仍是游戏史上无法被磨灭的经典。

“移植”和“外传”应该算是系列作品与掌机联系最紧密的两个字眼。从《最终幻想I》到《最终幻想VI》，同一款作品由家用机移植到掌机平台（除手机）的次数最少也有四次，而这些复刻版最大的卖点通常都是在画面上进行了强化，或增加了原版游戏中没有的隐藏剧情及隐藏迷宫，这股“复刻风”在2003年Square与Enix合并后更是愈演愈烈，整个日本游戏界都将这种模式套用在自家的经典作品上，如此“回收资金和利用产品剩余价值”的做法近两年也没有少引来批评，“不思进取”的游戏制作态度让日本游戏产业陷入了新的困境。另一方面，诸如“《陆行鸟之不可思议迷宫》系列”、“《最终幻想水晶编年史》系列”等作品多多少少缓解了玩家的不满情绪，制作者以系列的某个经典设定作为切入点，弥补了系列在游戏玩法上的空白，无形中扩大了用户群，让更多玩家有机会体验到系列作品内外的无穷魅力。

2007年4月26日发售的《最终幻想XII 黎明之翼》勉强能算是系列在掌机上推出的一款完全原创的系列作品，作为“伊瓦利斯同盟”的一员，它的剧情承接自《最终幻想XII》，玩法则比较接近于我们熟悉的“即时战略游戏”，不过整体评价在系列的所有外传作品中也几乎垫底，“史上最悲催的系列外传”非它莫属。也许是有了前车之鉴，《异说 最终幻想》作为系列诞生20周年的纪念作品终于在2008年12月18日发售时扭转了大家对掌机系列作品的固有印象，完全颠覆经典的对战玩法，历代经典角色的悉数登场都为本作做足了噱头，而支持无线联机对战的设定也搭上了时下最受欢迎的顺风车，不但在很长一段时间内一直占据掌机游戏周销量排行的宝座，同时也给了Square Enix继续在掌机平台上开发系列原创作品的信心，说不定现在大家也都在期盼着《最终幻想 零式》的面世吧（笑）。

▲系列作品中被复刻次数最多的是《最终幻想I》和《最终幻想II》这两部始祖级的作品，它们的身影曾先后出现在包括手机在内的11个平台上。

网络“幻想”的开端
——《最终幻想XI》

看完了系列作品在家用机和掌机上的悲欢离合，《最终幻想XI》将系列正统作品上升到“网络游戏”层面估计是系列另一条“如人饮水，冷暖自知”的不归路。这款诞生于2002年5月16日的作品是系列首款网络游戏，在日本算是比较成功的网游，至今已发售了4个资

料片。游戏中玩家不再只是在自己的世界中按照固定的路线“征服黑暗，获取光明”，让更多活生生的玩家在虚构的世界中寻找自己的目标成为了全新的主题。但近两年玩家对它的抱怨却越来越多，这主要集中在游戏难度和游戏时间上，由于《最终幻想Ⅺ》中强调组队，所以当玩家遇到第一批成群出现（Link）的怪物后就会发现，单人练级（Solo）在游戏中是非常危险且没有效率的行为。再加上游戏对玩家死亡的惩罚非常严厉的，死亡后不但会失去经验，甚至连本职业也会被降级，因此这也注定了“练级”在游戏中是一辈子的事情。另外游戏中的BOSS常常会花掉玩家数个小时的时间去攻略，有些极端BOSS甚至需要24小时，即便是胜利后有大量金钱奖励，但这样的节奏能否被玩家接受也要因人而异。

游戏质量：★★★☆☆
游戏还原度：★★★★☆
人气：★★★★☆
营运状况：★★★★☆

前途未卜
——《最终幻想XIV》

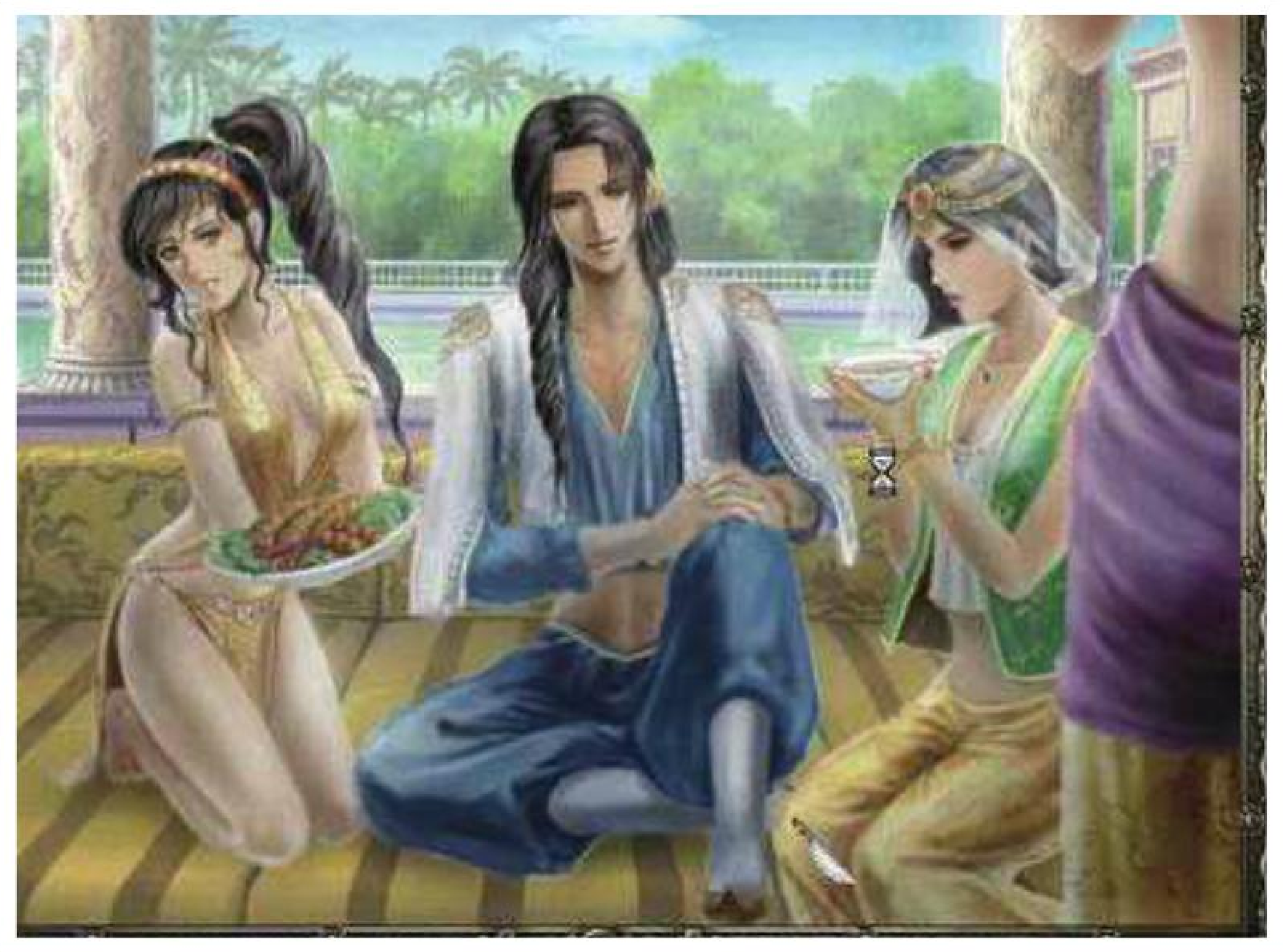
最后回到我们讨论的主题《最终幻想XIV》。作为系列的第二部网络作品，游戏中的很多设定都借鉴了当初《最终幻想Ⅺ》中的元素，2010年9月30日上线运营后关于本作的争论就一直没有停止过。从最初日本和国外玩家的抱怨，到国内有心玩家千方百计进入国外服务器体验后的评价，其中最经典的一句“除了游戏画面，我真不知道游戏的优点在哪里”就像全球范围内的地图炮一样，震荡着全球的游戏界，当然对于国内玩家来说，更多的则是期待着本作在国内正式运营。2010年9月16日，在去年的E3游戏展上，中国领先的网络游戏开发、运营和发行商“盛大网络”与国际知名游戏厂商Square Enix达成战略合作，获得《最终幻想XIV》在中国大陆的独家运营权，之后盛大官方很低调地进行着汉化和游戏内容修改的工作，只是在前不久举行的“2011盛大游戏达人秀”新品发布会上播放了一段本作的中文宣传片，暗示本作会在今年内开放内测。甚至就连今年ChinaJoy上本作提供的试玩也很不给力，除了展示游戏的“3D画面”，关于游戏的具体内容几乎为零，不得不让人为其捏把冷汗……

▲“2011盛大游戏达人秀”上，《最终幻想XIV》只播放了一段中文的宣传片。而对于的游戏内容，国内负责该作的盛大游戏制作人张向东一再强调正在和日本方面进行协调与修改，难免显出底气不足……

■今年ChinaJoy上《最终幻想XⅣ》只提供了5台试玩机，玩家可以佩戴官方的3D眼镜观看游戏的3D特效，但笔者操作角色在地图上离开村庄跑了许久也没看到任何一个敌人的身影……

游戏质量：★★★☆☆
游戏还原度：★★★★☆
人气：★★★☆☆
营运状况：★☆☆☆☆（国内暂无）

《大航海时代》



“《大航海时代》系列”是原光荣公司（现Koei Tecom）旗下著名的航海冒险游戏。光荣公司深厚的历史功底在“《大航海时代》系列”中得到很好的发挥。游戏以历史上著名的“大航海时期”为背景，靠着“探索”、“交易”、“海战”三大游戏内容，让玩家充分体会到那个特殊的时期征服大海的快感。游戏中出现的国家、地图、城镇细节、特殊事件等等都充分尊重史实，力求还原最真实的历史。

第一款《大航海时代》于1990年发售。作为系列的起点这一作奠定了后作的基础框架和理念，被移植到FC、MD、SFC、PC、手机等多个平台。《大航海时代Ⅱ》于1993年发售，可选择的主人公数量增加。1996年《大航海时代Ⅲ》发售，游戏的自由度更加提高，系统更加丰富，难易度也有所提高。第二年《大航海时代 外传》诞生，继承了《大航海时代Ⅱ》的系统和背景设定，更换了全新的主角。1999年发售的《大航海时代Ⅳ》可以说是该系列的集大成者。游戏围绕着散落在世界各地的霸者之证展开，四名不同的主角以不同的理由开始寻找和探索，探访未知的大陆，进行惊心动魄的冒险。在后来推出的《大航海时代Ⅳ 加强版》中增加了3名主角，7名主角遍布于世界各个角落，和前作不同不再拘泥于欧洲一处。2006年在PSP和NDS上分别发售了《大航海时代Ⅳ 加强版》的复刻版，在保持原作内容的基础上添加联机对战等全新要素，让原作的

营运惹的祸
——《大航海时代 Online》

原光荣于2005年推出《大航海时代OL》——一款3D MMORPG，传承了“《大航海时代》系列”的世界观，以北欧为起点，玩家将以遥远的东方为目标展开海上冒险。游戏中职业五花八门包括挖掘家、地图专家、香料商人等多达50种以上，职业技能100种以上。所有的船只在尊重历史的基础上都可以自由设计打造。由于采用3D游戏引擎，人物比单机版更加饱满精细，航海过程中大海波澜壮阔的景色也得到很好的还原。同时网游版多人在线的优势可以进行单机版无法做到的大规模海战，小到船队为单位，大到商会甚至国家为单位展开激战，十分刺激爽快。《大航海时代OL》一改单机版中城镇单薄的纸片形象，变成真真正正立体的都市，对应真实的地利位置收录各种世界遗迹例如埃及的金字塔、巴黎的比萨斜塔等等，等玩家去探索发现。一些小镇孤岛也

有海盗、怪兽等给玩家杀怪练级，RPG风格的《大航海时代》给单机版FANS全新的体验。

由于可探索的要素众多，加上成功的运营《大航海时代OL》现在在日本仍是十分受欢迎的网络游戏之一，在线玩家数在众多网游中名列前茅。但是可惜的是《大航海时代OL》版国服运营可谓命运多舛。最早光荣授权给国内网游代理商盛鸣宣公司经营《大航海时代OL》和《信长之野望OL》两款游戏，代理商虽然在宣传上很下功夫，但是官网以及开服后应急措施等都做得很不好，引来玩家骂声一片。后来游戏代理权转让给中荣巡游公司，盛鸣宣也于不久之后宣布破产。本以为可以安心在游戏中冒险的玩家却被中荣巡游狠狠摆了一道。2010年11月中荣巡游突然宣布《大航海时代OL》临时维护，开放时间未定。期间无数玩家试图电话联系运营商均无人应答，同时《信长之野望OL》也悄无声息地关闭了服务器，据传是中荣巡游的CEO时睦嘉携款潜逃，导致整个游戏无法正常运行。12月中荣巡游在其官网宣布将在2010年12月24日恢复两款游戏的运行，对于之前的事情十分抱歉，提出多种方案给玩家进

行补偿。看到希望的玩家在圣诞节并没有等来开服，而只等来了中荣巡游的再次悄无声息的消失……“停服门”事件从一个侧面说明国内网游的不规范，一些小的代理公司并不对玩家负责，很多经典游戏只是被当作赚钱道具榨取剩余价值而不是在用心维护。真心期待有一天Koei Tecmo可以找到合适的代理商，期待再次扬帆出海的那一天能够早点到来……

游戏质量：★★★★☆
游戏还原度：★★★★★
人气：★★★☆☆
营运状况：★★★☆☆（国内：★★☆☆☆）

《真·三国无双》

▲《三国无双》初代的游戏画面，明显可以看出是格斗

说到“三国无双”相信很多玩家都会忽略掉前面的这个“真”字，实际上在光荣的“《三国无双》系列”中只有一作是以“三国无双”来命名的，那就是于1997年2月28日于PS上诞生的伪3D格斗游戏《三国无双》。这款游戏无论从哪个方面来看，游戏素质都不高，只能算是一个小成本的三流游戏，甚至只能算是个半成品的游戏，着实有点丢光荣这个大牌厂商的脸，这款游戏在当时的销量和关注度都不太理想。那时接触到这个游戏的人，估计没几个能预料得到，三国无双这个名字能够红透半边天，而“无双”这个词能单独成为一种动作游戏的类别。

3年之后，光荣在PS2上发布改编重制的《三国无双》，并在2000年的8月20日正式发布上市，这一次的改动相当之大，游戏的类型完全从伪3D格斗类变成了真3D动作类，游戏内容主要是选择操作一位《三国演义》中的人物去进行三国时代中的著名战役，人物以赵云为首，体验“一夫当关，万夫莫敌”以及于行伍之中“取敌将首级如探囊取物”的演义情境。这种斩杀杂兵如“割草”般的游戏方式受到了玩家普遍的赞赏。毕竟是PS2初期的游戏，《真·三国无双》的质量并不是非常理想，而它的续作《真·三国无双2》则绝对称得上超一流的殿堂级大作。《真·三国无双2》于2001年9月20日诞生，一经发售立刻大

受好评，很快销量便突破百万，成为光荣公司旗下第一款本土销量达到百万的大作。此后在玩家的期待下，光荣公司又推出了资料片《真·三国无双2 猛将传》(猛将传的设定这也成为了系列的一个骗钱传统一直沿用至今)。之后的三代，四代以及其资料片也都销量大好，此时的“《三国无双》系列”已经成为了动作游戏中的佼佼者。

之后三国无双进军掌机界，2004年在PSP上发布了《真·三国无双 携带版》，2005年在GBA上发布了《真·三国无双ADVANCE》，2007年在NDS上发布了《真·三国无双 斗士之战》，后来，Capcom的怪物猎人系列异军突起的成为了PSP平台的王者，而光荣也不甘落后，便以真·三国无双系列仿照《怪物猎人》制作了《真·三国无双联合突袭》，这些作品借助无双的响亮名号，都取得了不俗的销量。当家用机进入次时代之后，光荣显然感受到来自Capcom的同类型游戏《战国BASARA》的压力，大刀阔斧地对真·三国无双系列进行改进并相继发售了真三国无双5和6，虽然很多地方比如手感以及炒冷饭等都被玩家所诟病，但依然无法撼动其割草游戏王者的地位。

▲《无双》要的就是这种割草式的爽快体验。

让人担忧的“无双”
——《真·三国无双Online》

2007年初，光荣不负众望推出了《真三OL》，正式进军网游界，同年7月，上海天希网络技术有限公司正式向外宣布取得了《真三OL》的中国大陆地区代理权，本作有着不错的画面，游戏背景又是玩家们熟悉的三国时代，割草式的游戏类型又能很好地宣泄情绪，再加上作品本身优异的质量和丰富的内容，使得它获得了不错的评价，但是由于《真三OL》的游戏类型比较偏向家用机玩家，受众面还是比较小，所以运营情况并不是十分乐观。

作为一款打着《真·三国无双》金字招牌的游戏，它的游戏质量还是值得称赞的，保留了原汁原味的游戏类型和风格，在原有的系统和内容的基础上继承了传统，又不失创意地针对玩家之间互动交流进行了改进，游戏整体的风格比较接近“《联合突袭》系列”。与传统几作所不同的是游戏并非使用三国中各阵营的著名武将，而是完完全全自己原创一个角色加入三国无双的故事中来。为了照顾很少接触家用机或者掌机的玩家，OL版本特别简化了操作，只用方向键和几个字母键就可以了，非

▲《真三OL》的客户端登录画面。

■真三国无双online的战斗画面虽然比不上次时代，但也还算过得去。

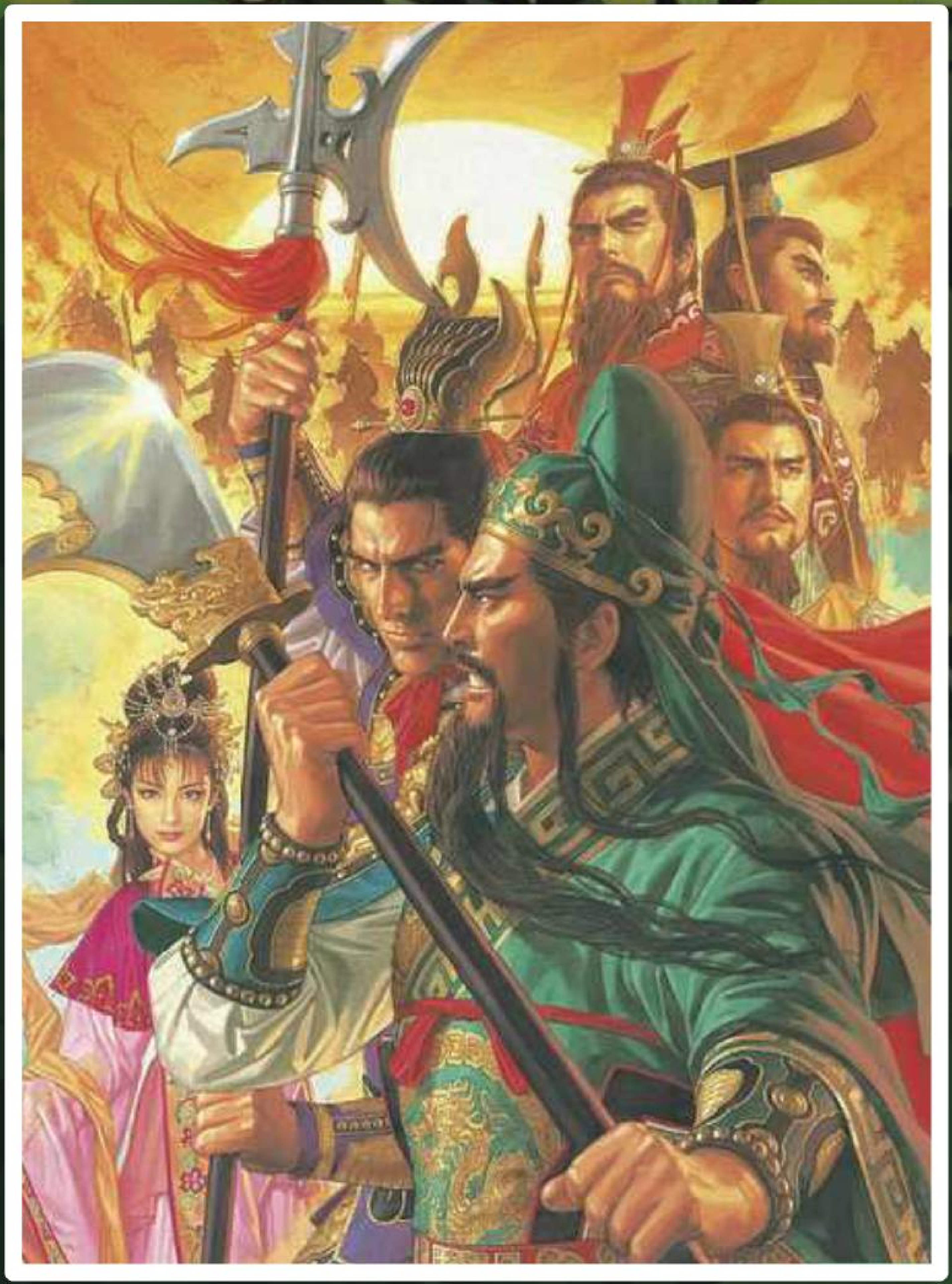
游戏界的移民战争——那些网游化的家用游戏品牌

常贴心。新加入的“家”系统、副将系统以及武器锻造系统也都是为了适应网络化的要求做出的一些优秀变革。总的说来，《真三OL》是一款电视游戏厂商献上的一部非常有诚意的网络游戏。

目前国服版本已经更新到了资料片昆仑之战，版本号V3.103，但是人气确实不怎么高，最高同时在线人数才刚刚突破1万人。虽然人少并不多，但在线的玩家们大都是《无双》的铁杆粉丝，也算是松了一口气了。一句话说来，《真三OL》也算是一款叫好不叫座的小众网络游戏。希望以后随着新资料片的推出，《真三OL》能走得更远一些吧。

游戏质量：★★★★☆
游戏还原度：★★★★★
人气：★★★★☆
营运状况：★★☆☆☆

《三国志》



作为原光荣公司主打的历史题材游戏系列之一，《三国志》从1985年初代发售以来，正统作品已经历经了11作，各种加强版和移植版更是不计其数。游戏力求再现一千八百年前那个群雄辈出的时代，从画面到音乐都洋溢着古典的中国风，玩家可以率领三国时代的英雄豪杰，在广袤的中华大地上纵横驰骋。

系列的1、2两作在FC平台的发展并不算顺风顺水，因为同期由Namcot（现NBGI的前身）制作的《三国志2 霸王的大陆》以更加简洁和直观的内政、更具操控性的战斗在玩家中赢得了较高的人气。“《三国志》系列”直到3代开始才真正确立了自己的霸主地位，在画面、系统、登场人数等各方面都有大幅飞跃的3代也被看做是里程碑式的作品。系列的另一次大变革是在7代，游戏一反常态，推翻了一直以来的君主形式，玩家能够操控单个武将，通过自身不断地努力，逐渐在乱世中崭露头角。这类似于同社的作品《太阁立志传》，不过由于变革太大，得到的评价却是褒贬不一，续作的风格也一直在“君主制”和“个人制”之间来回摇摆。“《三国志》系列”在掌机上也一直没有间断过，GB、WS、GBA、NDS、PSP等主流掌机平台上都可以看到其作品的身影，只不过大多都是只追加了一点新内容的“新瓶装旧酒”，如今“暗荣”喜欢炒冷饭的习惯也是人尽皆知。系列的最新作《三国志11》早已是2006年的作品，迟迟没有公布的《12》让众多粉丝望眼欲穿……

本家造成的连锁效应
——《三国志Online》

■网游版的千人国战。

自打2006年底光荣宣布《三国志OL》以来，经过2次公测，于2008年初才在日本开始了正式运营。网游化后的《三国志OL》，于单机系列的“君主制”和“个人制”之间，毫无悬念地选择了“个人制”模式（人人都是君主那也不用玩了）。玩家作为原创角色投入三国时代魏、蜀、吴三国的名将麾下，征战于沙场。当然《三国志》的魅力不止是战争，玩家需要在所属国家的都市中发展商业贸易，在周边地区进行探险、闯荡迷宫，以获得的财力物力来壮大国家的势力，达到最终压倒敌对势力，统一中原的目标。《三国志OL》中有着职业的设定，但是并不是一个角色只能选择一个职业，而是可以同时习得所有职业的能力，通过装备的武器来进行切换。总共六种职业各有特色，在大型的千人国战中需要各种职业相互配合才能取得最终的胜利。千人国战也是游戏的重要活动，支持500对500的同时战场战斗，而战斗的结果直接关系到三国制霸战中各国的势力分布。在制霸战中版图最大而胜出的国家，其所属的玩家都将获得系统给予的光荣称号以及各种奖励。

由此可见，为了将单机策略类的《三国志》搬入网游世界，光荣也下了不少功夫进行改良，甚至借鉴了《真·三国无双》的战斗系统。而这款作品不止在日本运营——2008年，中国的冰冻娱乐宣布全权代理《三国志OL》在中国的运营权，一时间令所有核心玩家欣喜若狂。2009年国服开始公测，冰冻娱乐针对国服的环境对游戏做出了一些改良（比如加入跳跃系统），千人国战时也将游戏的服务器优化得不错，基本能够保持流畅，对于中国的网络环境来说确实不容易。然而好景不长，也许是光荣对于网游的运营确实经验不足，日服于2010年8月5日关服——随之韩服、台服、港服与国服也相继关闭，《三国志OL》在玩家们的唏嘘声下，离开了我们的视野。

游戏质量：★★★★☆
游戏还原度：★★☆☆☆
人气：★★★☆☆
营运状况：★★☆☆☆

《信长之野望》

初代作品中玩家只能选择织田信长和武田信玄进行游戏，到了《全国版》中就可以选择其他的大名一统天下，不过“信长”之名还是一直留在了游戏的主标题中。系列的标题也很有意思，并不像同社的其他作品那样用罗马或阿拉伯数字，只是以各种霸气十足的副标题来彰显本作的最大特点。第5作《霸王传》是系列的一个转折点，本作摒弃了“国”的概念而引入了“城池”，武将的忠诚度不可见、天皇的出现都让游戏更具真实性和历史感。第11作《天下创世》突破了系列“传→记→录”的命名方式，政、战一体化以及全3D的场景也昭示着本系列揭开了新的一页。最新作《天道》的威力加强版于今年5月刚刚登陆PS3平台，相较于被“暗荣”遗忘了的《太阁立志传》，“《信长》系列”的命运还算不错了。掌机平台的“《信长》系列”作品基本与《三国志》相同，都是翻来覆去地炒冷饭，PSP版《苍天录 威力加强版》已于8月4日发售，感兴趣的玩家不妨一试。

《信长之野望》曾与《三国志》、《苍狼与白鹿》并称为光荣公司的“历史三部曲”，游戏以日本历史上赫赫有名的“第六天魔王”——织田信长为名，把玩家带回那个“下克上”的日本战国时代。虽然与前面介绍的《三国志》同为历史类SLG，但两个系列的风格却有着明显的区别。除了内政、合战和外交等方面外，权谋之争一直在系列中举足轻重，而忍法、剑术、家纹和茶道等要素也从细节上为玩家展现着游戏独有的历史和风。

这是“光荣网游”命运？
——《信长之野望Online》

如同之前提到的《三国志Online》一样，《信长之野望Online》也在原作的基础上做了大量改进才得以网游化。同样是光荣的游戏，改良方法也大同小异。首先是摒弃君主制，玩家将以个人身分进入传奇的日本战国世界，报效游戏中的大名们，扩大势力出人头地。游戏

中一样设置了不同的职业，不过这里就不像《三国志Online》那样可以随时切换了。战斗方式为回合即时制，玩家输入完指令后，将由系统按照角色的速度来决定行动顺序（玩过《石器时代》、《魔力宝贝》这类游戏的玩家应该比较熟悉），因此比起个人的操作来说，战斗中更加讲究团队配合。《信长之野望Online》角色建模非常精美，在战斗时各种绚丽的光影效果制作得非常出色，受到了广大玩家的喜爱。

这样一款优秀的游戏自然也是有“过”国服的——中青创先于2004年获得了游戏的代理权。然而因为代理公司缺乏经验，使得游戏在国内的运营状况不甚起色。通过2年的免费运营，好不容易稳定下了一定量的核心玩家，却又因为与丰元信合并为SXM，发展得一塌糊涂后导致《信长之野望Online》与《大航海Online》一同停服。之后《大航海Online》的东家换为中荣巡游，很快恢复了运营，但《信长之野望Online》却停服长达一年。不少核心玩家耐不住寂寞，早已转战台服。2008年，中荣巡游签下了这款游戏，然而却又在2010年11月28日突然停服——官方承诺将于2010年12月24日恢复运营，但却没有兑现，直到2011年2月23日，官网也彻底关闭，再次戏耍了满心期待的玩家。想要体验这款游戏的玩家，只能前往台服或日服了。

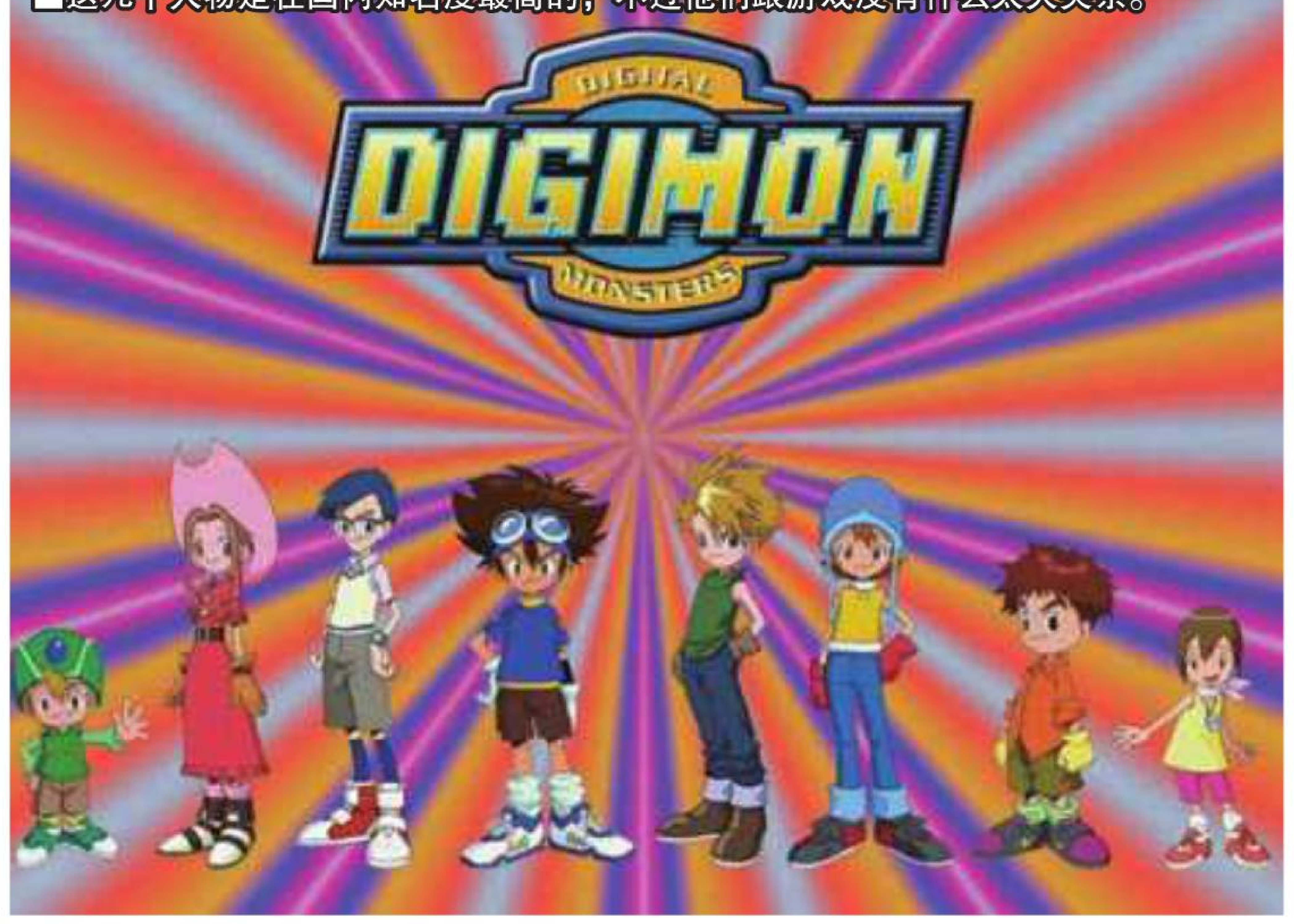
▲目前最新版的《信长之野望Online新星之章》亦同时登陆PS3平台。

游戏质量：★★★★☆
游戏还原度：★★☆☆☆
人气：★★☆☆☆
营运状况：★★☆☆☆

《数码宝贝》

“带着可以进化的怪兽进行冒险故事”这么一个设定，大家首先想到的应该是《口袋妖怪》系列吧？事实上，还有另外一款同样经典的系列作品，就是我们下面要讲到的《数码宝贝》，这两款作品其实挺容易混淆的，笔者小时候就一度认为《口袋妖怪》中的喷火龙与《数码宝贝》里的暴龙兽是一个东西……

数码宝贝最初是由Bandai公司(现NBGI)在1996年创造的一种战斗数码宠物，在不断的发展中推出了很多的游戏，不过最有名的应该还是它的动画片系列了。《数码宝贝》游戏和动画都有一个共同的设定，就是一些数码世界的生物与被召选的孩子一起为保护他们各自的世界免遭邪恶势力破坏而进行的冒险故事，在冒险过程中他们克服重重困难，数码兽可以进化，它们有幼年期，成长期，成熟期等阶段设定，升级会改



■这几个人物是在国内知名度最高的，不过他们跟游戏没有什么太大关系。

变外貌和性格并获得更强大的力量。精神的力量、光明与黑暗的斗争、友情的信任与对未来的梦想成了串联整个系列的中心思想，虽然游戏、动漫每一部的人物和故事都不一样，但主题和思想却是从来没变过的。《数码宝贝》的家用机游戏最早是于1999年在PS上发布的格斗类游戏，并受到了不小的欢迎，所以此后又陆续推出了2代3代和X代，另外游戏还推出了3款卡牌类型的游戏，不过普及程度不高。后来PS2上又推出了总结性质的数码宝贝战斗编年史，也都比较小众。

数码宝贝系列在掌机上的作品还是比较多的，最早的WS平台上的“《秋山辽VS千年兽》系列”，“《战斗之魂》系列”等在当时都是很受欢迎的，后来在GBA上也推出了一款系列周边作品《数码宝贝赛车》，主要还是粉丝向的，知名度也不是很高。在NDS上《数码宝贝》也有着不少作品，而近期官方也宣布系列新作将推出至PSP平台。

▲在NDS上的《数码宝贝》。

不屈不挠
——《数码宝贝Online》

数码宝贝的“驯兽师”系统是很适合运用到网络游戏中的，这一点游戏公司自然也不会放过，2008年，韩国游戏公司Digitalic获得了Bdai的授权，开发了一款以数码宝贝为题材的MMORPG网络游戏《数码宝贝OL》，并于2008年9月25日开始公测。游戏里玩家可以自己建立驯兽师，驯兽师出生便拥有一个伙伴数码宝贝，而另外还可以捕获9只其他数码宝贝，数码宝贝可以通过战斗获得经验值以变得更强大，升级后会获得新的能力和技能。游戏中两种服务器，一般服务器是以猎杀怪物为主要内容，对战服务器则是以玩家对战互动为主。

这款网络版游戏本身质量并不是特别好，虽然打着数码宝贝的旗号，但事实上与其他版本的数码宝贝并没有太大联系，游戏中也没有比较出彩的创意，因此并没有吸引太多的玩家，游戏的运营情况不甚理想，两年便宣告停止运营，退出了网游历史舞台。不过告诉数码宝贝的粉丝一个好消息，尽管《数码宝贝OL》并不太成功，但Digitalic并没有完全放弃这个人气品牌，其开发续作《数码宝贝大师Online》目前已经在韩服开始公测了，相信不久以后就会跟国内玩家们见面，游戏类型改成了3D卡通渲染的ARPG，与1代变化比较大，要是有兴趣等不及的玩家们可以考虑去韩服或者美服体验一下哦。

▲《数码宝贝OL》的战斗画面。

▲《数码宝贝大师Online》画面变好了不少。

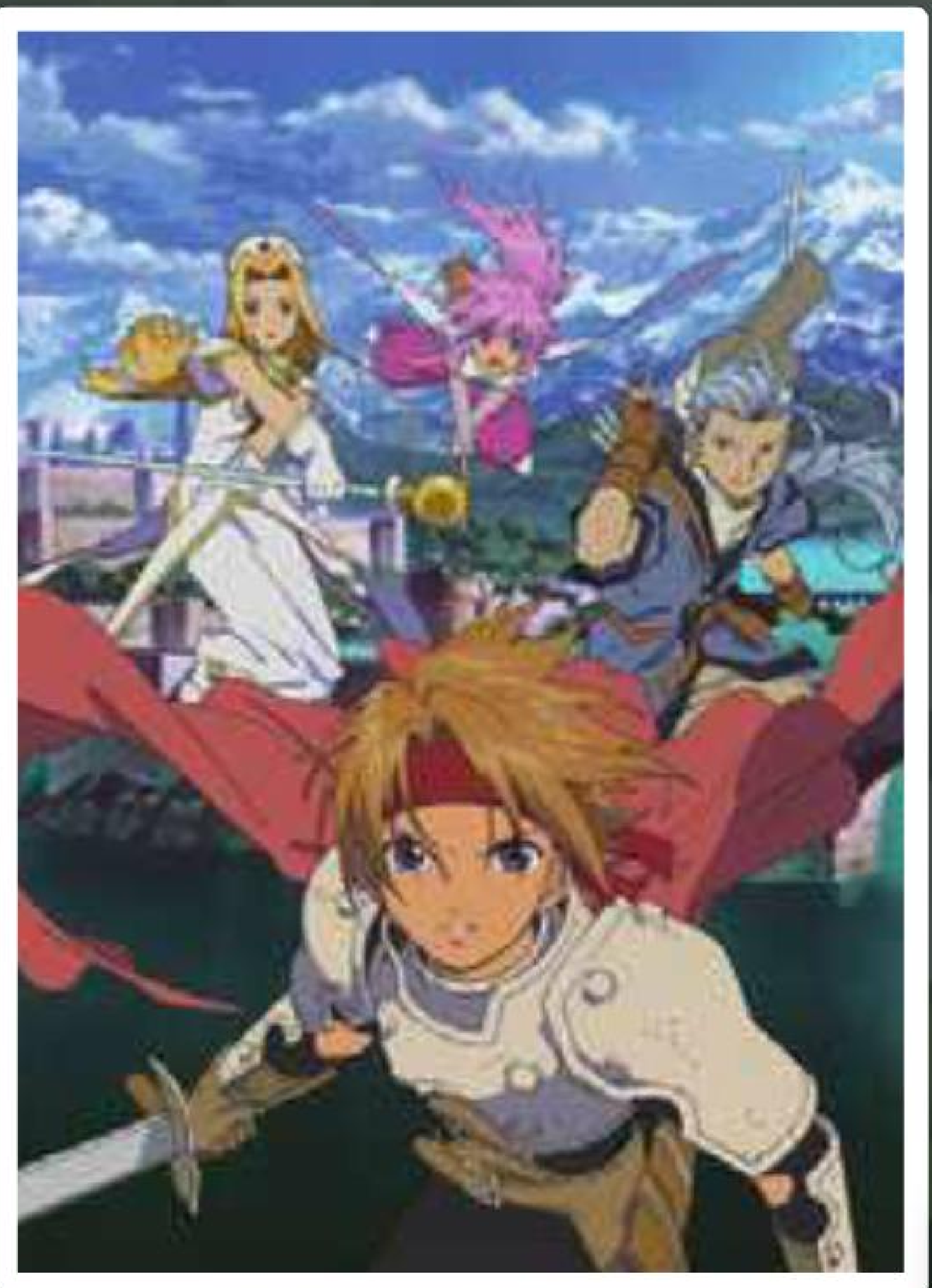
游戏质量：★★☆☆☆

游戏还原度：★★★★☆

人气：★★★☆☆

营运状况：★★☆☆☆

《传说》系列


▲初代《传说》曾被复刻无数次。

1995年，在SFC上登场的《幻想传说》，开创了一个伟大的RPG系列。精美的片头，爽快感十足的线性战斗，以及磅礴大气的剧情在玩家间口耳相传，留下了极好的口碑，也构成了“《传说》系列”RPG的基本特点。最新的PS3版《无尽传说》还没发售，就已经引起了玩家们的高度关注，证明了这个系列的影响力依旧十分给力。从《幻想》到《无尽》，系列作品数不胜数，而登陆过掌机平台的也不少。以前的《传说》是几年出一款，特别是《永恒》公布时引起了极大的反响。但当这个系列开始量产之后，几款素质并不理想的作品（不得不提的黑历史就是NDS上的《风雨传说》）却在FANS间引起了不信任感。好在NBGI并没有忽略这些负面的影响，利用后期的《宵星传说》和《圣恩传说》再次证明了《传说》的品牌仍然坚挺。掌机平台上，NDS吸取《风雨》与《无暇》的教训后，《心灵传说》有口皆碑。PSP和3DS上的移植作品靠着原本的人气玩家也会买账。走大杂烩路线的非正统系列《对决传说》和“《世界传说》系列”等作品也开创了一种全新的可能性。因此单机上的《传说》仍然是值得我们看好的游戏。

▲《永恒传说》成为了系列网游化的舞台。

化作“永恒”的《传说》
——《永恒传说Online》

▲玩家的聊天也很有家用机版的风格。

网游化的《传说》是系列的第21款作品。《永恒传说Online》（简称“TOEO”）是由Namco（现NBGI）和Dwango联合开发的MMORPG，2006年3月正式投入营运。就如命名一样，游戏采用了《永恒传说》相同的世界观。玩过原作的同学都知道，其世界是由上下正对平行的英菲利亚和塞列斯提亚大陆，以及夹在中间的奥尔巴斯大陆组成，在网游版中玩家和原作的主人公里德一样，以英菲利亚作为出身地展开冒险之旅。《传说》的“LMBS”系统是其战斗的一大特色，在《TOEO》的

“O–LMBS”战斗系统中，四人小队的玩家们可以进行横板动作游戏般的指令输入，不同于家用机版，由于队伍成员全为玩家操控，因此更容易合作展开战术，而即使不擅长动作游戏的玩家，也能切换为AI自动战斗，十分体贴。《TOEO》可以选择的角色包括剑士、战士、格斗家、圣晶灵术士以及魔晶灵术士，这些职业的招式绝大部分与《TOE》中角色们的技能相同，加上出招时伴随的配音，让战斗更为热血。此外如料理系统、“FACE CHAT”聊天要素等系列中常见的要素，在《TOEO》几乎一样都不缺，只要是原作的FANS，登陆游戏后你将会完完全全投身进《传说》的世界中。

作为一款单机游戏改编网游，忠于原作设定并无什么不妥，而当时制作组也作出了不少的新尝试，不过单机游戏开发的设计思路却阻碍了他们的前进，如为了控制玩家在游戏中的剧情进展，若玩家未达到指定等级将无法继续进行剧情，此外还有各种的设定大大限制了玩家的自由度。加上开发商的诸多因素，

▲网游版其忠实系列的战斗系统。

《TOEO》于2007年3月31日结束营运，在日本从正式营运到结束仅仅一年。当时海外营运的消息也是雷声大雨点少，随着日服关闭，外销计划自然也是灰飞烟灭。

游戏质量：★★★☆☆

游戏还原度：★★★★★

人气：★★☆☆☆

营运状况：★☆☆☆☆

《格兰蒂亚》

▲2代是经典中的经典，玩家也可以通过PC版去感受它的魅力。

《格兰蒂亚》曾经是SS平台上最强大的RPG作品。当年PS凭借《最终幻想Ⅶ》以绝对优势压倒土星，SEGA方面急于挽回败局，于是欲将《格兰蒂亚》打造为与《最终幻想Ⅶ》抗衡的品牌。平心而论《格兰蒂亚》的素质极为出色，但过重的负担使得游戏承受了过大的压力，也受到了不公正的评价，一切争论在《格兰蒂亚》登陆PS后才渐渐消失。

尽管初代的《格兰蒂亚》销售成绩未达到预期，但GameArts对于SEGA的提携依然感激不已。2000年《格兰蒂亚2》成为DC的独占作品登场，其优异的表现令人刮目相看，尤其是战斗系统，在当时的RPG里可谓顶级水平。游戏的人设、音乐也令人印象深刻，在PS2还未成气候之时，《格兰蒂亚2》的游戏素质代表了当时业界的最高水平。不过《格兰蒂亚2》的缺点也很明显，那就是隐藏要素少得可怜，耐玩度非常之低。DC退出历史舞台后，系列第3作《格兰蒂亚X》于2002年在PS2登场。和前两作比，《X》可谓走上一个极端，游戏的战

斗系统好得令人吃惊，合体技、必杀技令人眼花缭乱，优秀的战斗系统令人无限沉迷。游戏还拥有PS2上最快的读盘速度，快到令人难以想象。但相对地，游戏的剧情简直薄弱到了令人发指的地步，这令一路走来的老玩家极度不满。3年后，正统续作的《格兰蒂亚3》登场。制作人吸收了《格兰蒂亚X》的教训，在游戏发售前便高调宣布本作将的剧情会很出色，为此游戏为两张DVD，战斗系统将承接《格兰蒂亚X》，并追加空中战。这些打中FANS心脏的保证，一时间FANS对3代的期待度达到了顶点。但当游戏发售之后，FANS才发现游戏雷了，而且雷得很厉害。抛开见仁见智的剧情，游戏再次倒在了耐玩度之上：两张DVD的容量，竟然还是装不下起码的隐藏要素。而游戏的战斗系统远不及《格兰蒂亚X》优秀，空中战也形同鸡肋，游戏的难度还非常低，令玩家最后一丝研究的欲望也消失了。3代销量虽然不低，但是对FANS的伤害更不低，因此3代之后再也没有新作问世了。

系列在掌机上推出的作品为2000年在GBC平台上的《格兰蒂亚 平行的旅途》，故事与初代世界观相连：玩家扮演的主人公在仓库玩GB的时候突然被卷入初代的世界中，游戏以卡片式RPG展开，系列的IP槽依然健在，并加入如收集、合成等要素，也算一款耐玩性较高的作品（至少比2、3代来得耐玩）。

创新的本土营运模式
——《格兰蒂亚Online》

▲网游版插画是不是很对胃口?

虽然我们已经很久没见过该系列的身影。不过游戏开发商GameArts联合GungHo于2009年在PC平台正式推出了MMORPG《格兰蒂亚OL》，让我们在网游平台上看见这个经典系列的延续。《格兰蒂亚OL》以初代作为的故事背景，玩家们和初代主人公一样，向着冒险王的目标展开冒险，IP槽等系列标志性的设定在网游版中依然随处可见，只是游戏类型变成了MMORPG。《格兰蒂亚OL》有着许多日式网游的共同特点，如清新的画面、绝对符合亚洲玩家审美观的人设以及著名声优，不过《格兰蒂亚OL》有不少创新的地方。最特别的就是其中的“搭档系统”，在游戏开始时玩家要另外建立一名搭档角色，而这名搭档角色将伴随玩家的主控角色共同冒险，为玩家提供各种帮助，通过搭档角色专用的工具条，玩家同样可以为其设置各种战斗技能，随着战斗胜利一起成长，因此即使玩家孤身一人，也可以与搭档角色一起组队战斗。游戏最大支持8人组队，加上玩家身边的搭档角色，即可以组成多达16人的大型队伍。另外GungHo还推出名为《格兰蒂亚Online Cross》的网页游戏，在这款回合制SLG中玩家获得的“搭档点数”可以与在《格兰蒂亚OL》中兑换游戏道具，而喜欢SLG的玩家，甚至可以将其当作一款单机SLG进行游戏。像《格兰蒂亚Online》这样可以在游戏之间展开联动的设计，至今也是甚为少见的。《格兰蒂亚OL》目前在日本地区正常营运中，作为一代经典，我们有理由相信，它能走得更远。

▶《格兰蒂亚OL》的实际画面。

游戏质量：★★★★☆
游戏还原度：★★★★☆
人气：★★★★☆
营运状况：★★★★☆

《机动战士高达》

从富野由悠季制作的第一部高达动画《机动战士高达》开始，这一品牌就横向发展，游戏、模型、集换卡牌、主题服装，几乎无孔不入。第一款《高达》改编游戏，我们就要追溯到1986年在FC平台上了的《机动战士Z高达Hot Scramble》，当时的画面就如大家看到上图这样。

不过于从游戏作品中认识高达的玩家来说，印象最为深刻的无疑是“《机战》系列”。这份机甲情怀，历经30年依然丝毫不见衰退之色，而随着主机平台的发展，《高达》改编游戏也开始百花齐放，各种游戏类型应有尽有，当然这也离不开Bandai的商业手法（也就是圈钱），但如此多元发展确实对《高达》品牌起到极大的推广作用。老的不说，就数PSP和NDS两个掌机平台，哪怕忽略大杂烩的《机战》和《王牌机师》，只有《高达战争》、《机动战士高达SEED》、《高达VS.高达》、《SD高达G世纪》、《基连的野望》、《SD高达三国传》、《机动战高达00》等高达作品也能让玩家玩得喘不过气。动画→模型→游戏→周边产品，不同领域的宣传与利益不断良性循环，让高达产业风山水起，只要是跟“高达”扯上关系的游戏，几乎都是销量保证，可见这个金字招牌有多硬。

走不出去的“国民级”——《高达在线》

说起来，Bandai算得上是较早进军PC网游业的家用机厂商，2002年，他们已经看准这块蛋糕，并抛出他们最具自信的品牌——高达。2002年4月，第一款高达网游《高达在线》（简称“GNO”）在日本开始营运，这是一款以初代《高达》的一年战争为背景改编而成的战略游戏，玩家在游戏中扮演的是联邦或吉恩的战舰小队指挥官，在战斗中向成员下达各种作战命令、为队员补给机体等，通过完成任务、战斗等方式赚取成长点数，从而强化小队成员以及机体能力。一般网络游戏都离不开频繁的练级、刷怪、打装备，而《GNO》号称只需每天半小时（甚至10分钟）也能畅快游戏，服务器的游戏时间与现实一样不断流逝，玩家上线对部队下达作战命令后，就能够下线让其自行战斗，因此平时较忙的玩家也能早上起来下达命令，晚上回家查看战果。游戏以现实三周作为一年战争的更新周期，而这三周双方实力的玩家战果会不断累积，从而对原作中每一个重大事件起到影响，甚至可以改变原作的结局，而原作的众多机动战士、战机、坦克等兵器都在游戏中忠实还原，加上接近《基连的野望》的画面风格，喜欢原作的深度玩家来说《GNO》有具有不俗的吸引力。

▲《GNO》游戏画面。

网游的乐趣在于玩家之间的即时互动，而离线自动游戏这一点其实多少与网游玩家的追求初衷相违背的，加上策略游戏过慢的节奏，以及《高达》面向的特定群体（高达在日本是国民级，但在海外就难说了），对于日本以外

的玩家显得水土不服。《GNO》在海外市场反响依然冷淡，台服营运约一年半后因营运商董事亏空资金，导致停止营运。国服从内部压力测试到结束营运仅仅是1年零两月。

虽然《GNO》在海外销售遭到滑铁卢，但在日本国内营运营运状况尚算良好，游戏直到2009年才正式结束营运，而2004年，Bandai更与日本电信公司NTT展开合作，推出其续作《高达在线2》（简称“GNO2”）。游戏的主题以及游戏方式与前作基本相同，其最大的改进在于画面从原来的2D进化为3D，玩家扮演的队长也成为战场上的驾驶员之一，让游戏代入感增强不少，系统也从各方面进行了细化及优化。2010年3月更推出目前的最新续作《GNO3》，游戏故事从初代的一年战争扩展到《机动战士Z高达》、《ZZ高达》以及《逆袭的夏亚》，画面也更加华丽。不过这些续作都只能在日服才体验得到，或许Bandai自己也害怕，一旦该系列再次外销，可能会再遇《GNO》的尴尬局面。

▲《GNO2》游戏画面，相比前作进不步不少。

游戏质量：★★★★☆

游戏还原度：★★★★★

人气：★★★☆☆

营运状况：★★★☆☆（国内：★☆☆☆☆）

外包下的成功案例
——《SD高达Online》

《SD高达》是高达品牌的一个重要分支，其实从1987年开始，FC平台上就已经出现“《SD高达》系列”的游戏，尽管三头身的“大头高达”比不上等比机体来得帅气，但该系列向来不受作品间的限制，历代高达聚首一堂也深得高达玩家的欢迎。Bandai在走进网游业时就中准备好两把手：一个是自家开发为主、即本土运营的《高达在线》，另一个则交由善于开发网游的韩国厂商SoftMax，授权外包开发的MMOACT——《SD高达Online》（国服译作“SD敢达Online”）

与《G世纪》的SLG形式不同，《SD高达OL》是以2005年在任天堂GAME CULB上的《SD高达 扭蛋战争》为基础蓝本开发，游戏中只需给予少量游戏币，就能从各款高达扭蛋机中抽取机体展开战斗。战斗以TPS形式展开，像一款SD版的《高达VS高达》，玩家被分配到两队中展开对抗，要求与队员齐心协力，利用机体配备的各种武器击败对手，胜利后获得的经验可以用于对机体属性进行强化、甚至合成更强的机体；而赚取的金钱可以用于抽取新机体、购买道具以及进行个性涂装。

虽然是动作游戏，但《SD高达OL》收录机体一点也不少，游戏从初代的《机动战士高达》乃至近年的《机动战士高达UC》以及《机动战士高达00》的机体均收录其中。在机体武器和特性还原度上，本作也做得十分出色：新人类的浮游炮、天人的Trans-Am、F91的金属离子残像在网游版中一一呈现，玩家甚至可以驾驶如GP03-D等大型机体，让玩家犹如置身于动作版的《G世纪》之中。网游的特点在于更新灵活，随着游戏版本的升级，战斗模式从最初支持最多4V4扩展到6V6；一些在即使在“《高达VS高达》系列”中未曾登场的机体，如风云再起神高达、新安州也在网游版中登场。

▲《SD高达OL》游戏画面。

由更擅长网游开发的韩国进行外包制作，《SD高达OL》在海外营运情况比起之前的《高达在线》要健康不少。尽管营运顺序也非常特殊：游戏首先于2007年在韩国进行、然后于

▲《SD高达OL》的部分高级机体，让家用机的《高达》玩家所艳羡。

2009年分别登陆国内及台湾，直至2010年才回归“本家。国服营运至今已经2年半，更新速度和在线情况仍算理想，这无论对于玩家、开发商、还是NBGI自己都是一个不错的局面。

游戏质量：★★★★★
游戏还原度：★★★★☆
人气：★★★★☆
营运状况：★★★★☆

《女神转生》

▲“《Persona》系列”以各种青春流行元素吸引了不太喜欢严肃气氛的玩家，人气甚至凌驾于正统的《真》之上。

发迹自FC的该系列是日式古典RPG的代表之作，虽然大多作品只有十万二十万的微温销量，但它还是顽强地生存至今，并拥有众多名气不菲的旁支。将神话里的神魔精怪纳为己方同伴固然是系列的最大魅力（也有《数码恶魔传说》这种异类），严肃而散发着人文精神的剧情也让它有异于“打魔王救世界”的传统RPG套路。

掌机上最早的作品是于1992年在GB上发售的《女神转生外传 最后的圣经》，其后在GB和GBA上成长的“《恶魔之子》系列”则向《口袋妖怪》致敬，一改金子一马惯有的人设风格，主角泛着浓浓的日式卡通味，恶魔们也变得像口袋妖怪一样憨态可掬。更有甚者，它还分成双版本发售……不过就实际游戏素质而言，《恶魔之子》算不得系列的黑历史。进入本世代后，《恶魔召唤师》率先被复刻到PSP上，而家用机上超高人气的“《Persona》系列”也被陆续移植，虽然很遗憾，却必须承认PSP上的《女神转生》都是冷饭作品。相比之下，NDS版的几款原创作品都可谓精耕细作，尤其“《恶魔幸存者》系列”在剧情和系统上保持了古派作风，同时也在人设和世界观上向非铁杆群玩家抛出橄榄枝，销量和口碑都可圈可点。

▲作为起源于NDS平台的新生外传“《恶魔幸存者》系列”，杂糅了《魔神转生》、《真》以及《Persona》的要素，对新手也很具亲和力。

厂商的圈钱常规
——《真·女神转生IMAGINE》

网络版的《真·女神转生IMAGINE》于2007年4月4日正式开放，游戏由著名弹幕射击游戏厂商Cave携手Atlus制作，恶魔素材完全借鉴了《真·女神转生3》，带上3D建模的仲魔走在游戏中的街道上无疑很有吸引力。人云“没有不刷的网游”，为迎合玩家的体验感受，《IMAGINE》放弃了系列传统的回合制，改为A·RPG式的战斗系统，玩家可以五人组队下副本，也可以在公共地图上四处跑任务。平心而论，厂商对这款游戏不可谓不用心，仅

▲联手诸多动漫作品，推出付费服装也是该游戏的特色之一。

靓丽的人物搭配现实风格的服装便极为赏心悦目，甚至还请来系列元祖级的剧本写手来负责剧情任务，几乎被遗忘的魔晶炼成系统复出，提高了培养乐趣的游戏粘性。但正像相当一部分玩家所诟病的那样，厂商在运营方式上过于急功近利，让游戏的活力周期大幅缩短，毕竟“日元战士”不希望自己花上10万也买不到好装备，而就算买到了，一星期过后又有性能上大幅凌驾的新品取而代之。举例说明，游戏中的一流装备都是抽奖的大奖，抽一次奖一般是300日元或600日元，而玩家很可能抽上100次才只能中上1～2个大奖——所以当过《IMAGINE》的日元战士，你才会知道国内的“刷喇叭”是多么厚道。

■战斗画面写实而华丽，但是仲魔一直处于打酱油的尴尬地位。

游戏质量：★★★★☆

游戏还原度：★★★★☆

人气：★★☆☆☆

营运状况：★★☆☆☆

《圣斗士星矢》

▶相信许多80后玩家都不会忘记这个画面。

至于《圣斗士星矢》的由来，相信也不用笔者详细介绍了，动画自1986年在日本开播后，瞬间就风靡全国。之后这风潮更卷席全亚洲，笔者还在读小学的时候，其漫画几乎占据周围所有的书店。回到游戏上，其实《圣斗士星矢》改编的游戏并不多，加起来也只有7款，其中还包含一款大乱斗（NDS上的《JUMP明星终极大乱斗》），不过头两款相信玩家都十分熟悉，就是1987年在FC平台推出的《圣斗士星矢 黄金传说》、以及1988年推出的续作《圣斗士星矢 黄金传说 完结篇》。

其后Bandai在GB平台上推出首款系列RPG作品《圣斗士★～最强的战士们～》，虽然是RPG，但相比之前的两款ACT作品难度有曾增无减，迷宫长而拖沓、杂兵比星矢五人的“小强队”还要强，不过本作也是系列中少有描述动画版“海王波塞冬篇”的一款；而另一款在掌机平台推出的《圣斗士星矢》则是

▲WSC平台的《圣斗士星矢战记》。

WSC平台的《圣斗士星矢 黄金传说篇Perfect Edition》，本作集合了FC上两作的内容，对游戏画面进行了全面翻新，前作难度过高的问题也在这里得到改善，虽然WS的装机量并比不上当年的GBC以及GBA，但本作依然具有十足的珍藏价值。随后系列转战PS2平台，依次推出了《黄道十二宫篇》以及《冥王哈迪斯 十二宫篇》，而画面亦从过去的2D转变为3D，这两款FTG均获得不错的反响。近期NBGI公布了PS3上的《圣斗士星矢战记》，高清“天马流星拳”让人期待不已。

迷雾的经典
——《圣斗士星矢Online》

“《圣斗士星矢》推出网游？”没错，而且是最近才公布的，相信哪怕小编早一点策划这份专题，我们的星矢也不会被抬到这神台上。由于《圣斗士星矢》家传户晓，因此早在纯正血统的《圣斗士星矢OL》公布前，就有一些国内小厂商借着其名气推出所谓的“圣斗士改编网游”，如《圣斗士OL》、《圣斗士2》等，而实际上都是一些“山寨游戏”，在这里笔者表示笑而不语……直至2011年5月20日，SEGA正式宣布与我国网游厂商“完美世界”签订协议，由完美世界负责研发《圣斗士星矢OL》，并预定于2011年内在国内展开测试，换句话说，我们国内玩家会是第一批体验到网游版《圣斗士星矢》的玩家。在刚刚结束的2011年China Joy上，完美世界也首次放出游戏的宣传CG。不过游戏的详细情报、实际画面我们还不得而知，就连游戏具体是什么类型还藏在迷雾之中，期待的FANS也只能静静等待了。

►一切都尚未揭晓的《圣斗士星矢OL》。

▲另一边是比官方还早一步的各种山寨版《圣斗士》网游。

游戏质量：未知
游戏还原度：未知
人气：★★★★★
营运状况：暂无

写在最后

其实还有一些改编成网游的家用机作品在本文中尚未提及，因版面有限在此就不再详述了。纵观这些年，不少家用机厂商在网游业上木桩撞高墙，大部分作品的道路上尽是布满鲜血。在本土结束营运、甚至开发途中就宣布难产的作品，几乎被厂商当成系列的污点并埋藏在黑历史之中，对支持系列的FANS而言，这心情就如过坐山车一般，一升一落，让人头晕脑胀；当然也有在本土营运良好的作品，不过能打开城门、走出海外，并且获得成功的何尝不是屈指可数。究竟是家用机厂商技术不足，被新大陆所抛弃，或是营运失策、导致人气流失，还是思维固化，走不出本土的死胡同，值得让人深思。相信今后会仍有更多的家用机厂商走上这条独木桥，而作为玩家的我们，也只需、只能、只好，用自己的方式支持自己喜欢的游戏。

专题制作人员一览（不分先后）：

白菜
半夏
苍穹
酷洛洛
胧月
洛克（UCG）
盲先知
你猜啊（撰稿人）
沙迦（UCG）
玉米鸡丁（撰稿人）

游戏文化频道

Game Culture Channel

在接下来几辑“游戏文化频道”栏目中，我们探讨的话题是“战斗系统”。正如“爱情”是大部分流行歌曲的主题一样，大部分游戏都是以“战斗”作为主要内容的，而战斗系统的设计自然而然就是游戏的核心部分了。虽然游戏的战斗目的大都千篇一律，但由于游戏中的各种独具匠心的战斗系统，玩家并没有对此感到厌倦。本辑我们先来谈谈RPG的战斗系统吧。

文 koflover　编 白菜

RPG战斗系统漫谈(一)

★RPG战斗系统概述

到底什么是“战斗系统”？在解释这个问题之前，我们先来谈谈“RPG三要素”。“RPG三要素”是一个在玩家中广泛流传的概念，但这三个要素到底是什么，可能不同的玩家都会有不同的答案。因为游戏行业在国内还并不算一门学科，所以在这些问题上也没有所谓的权威答案，玩家只要能对自己的观点进行论证就好。笔者个人认为：RPG包含有剧本、育成和战斗这三大要素。其中剧本包括情节、人设等环节，用来描述整个故事的来龙去脉；育成则包含了升级、转职、习得技能等多种元素，用来

■具有电影般画面表现力的“《最终幻想》系列”。

提供给玩家一种成长的体验；战斗则是我们本辑的主题，下面我们就具体来谈谈它所包含的内容吧。

几乎所有RPG都少不了战斗系统的概念，无论RPG的剧本是什么题材，都需要靠战斗来推进发展，“打倒大魔王”是RPG剧本中颇为俗套但又必不可少的内容。当然，也有一些所谓“无战斗RPG”的存在，比如以此为宣传口号的《雷电十一人》。但《雷电十一人》毕竟是带有剧情的足球游戏，足球比赛就是游戏中的“战斗”成分，我们不再纠结于这种特例。RPG的战斗系统，说白了就是判定敌我双方胜负的规则，玩家在游戏中既要受到这个规则的限制，又可以进行一定程度的发挥，所谓的“战术”其实就是这样诞生的。

可能大家都已经对RPG那种你来我往的战斗方式感到习以为常：我砍对手一刀，对手再回敬我一锤；BOSS刚刚对我方队伍施以痛击，我方就必须及时通过回复技能来补会损失的HP。这种方式看上去很像是武侠小说中描写的“文斗”，双方像是在玩“你拍一，我拍一”的游戏，每人轮流攻击一次，当轮到对手攻击的时候自己就只能站在那里当活靶子。早期RPG由于画面比较简陋，所以并不会给玩家带来多少违和感——但是随着RPG画面表现力的增强，战斗的场面越发逼真，这种“文斗”的方式就让人觉得很是莫名其妙。当主角摆出一连串华丽的POSE，使出惊天地泣鬼神般的必杀技时，这时候BOSS难道就傻傻地站在那里一动不动？但话说回来，游戏毕竟只是游戏，不可能做到对现实的完全模拟，这种事情也没必要去过分挑剔了。

★回合制战斗

回合制战斗是RPG中应用最为广泛的战斗系统，它将战斗的过程粗略地划分为一个个时间单位，这个时间单位就是“回合”。在回合开始前，玩家要对队伍全体成员下达指令，之后敌我双方就会根据自己的速度等属性来决定行动次序，并依次进行行动。在早期的RPG中，回合制战斗可以算是RPG的标准之一，RPG的元祖“《巫术》系列”，以及RPG双璧《勇者斗恶龙》和《最终幻想》都采用了回合制战斗的系统。随着时代的发展，RPG的战斗系统也在不断创新，回合制战斗的RPG逐渐变少，但还有不少RPG仍然坚持着这个传统，如“《勇者斗恶龙》系列”和“《口袋妖怪》系列”。

回合制战斗的概念其实来源自桌上角色扮演游戏，即TRPG。TRPG毕竟是桌游的一种，也就是棋类游戏的衍生，所以自然而然会采用回合制的规则，当一名玩家行动完毕后，再轮到另一名玩家来行动。作为单人游戏的RPG，是玩家和电脑之间轮流行动，战斗的内容说白了就是比拼数值。在初代《勇者斗恶龙》中，玩家只能控制勇者一人进行冒险，无论是练级还是整理装备，目的都是为了提升自身的能力数值，当勇者的能力数值超过了怪物甚至最终BOSS时，战斗的结果就会是一边倒的胜利。当然，这样的玩法其实比较单调，靠练级来提升能力数值来获得压倒性的胜利固然会带来一定的成就感，但新鲜感消退以后就会让人感到枯燥无聊。为了让回合制战斗更富于变化，游戏设计者绞尽脑汁构思出了各种元素，如职业、队伍、技能等等，给玩家提供足够的培养空间和战术选择；游戏中又加入了各种华丽的演出效果，使玩家不再把注意力集中在那些枯燥的数值上，而是去欣赏各种各样的表演。

■《龙与地下城》是TRPG的代表之作，同时也是RPG规则的典范。

尽管RPG可以把系统做得非常复杂，但只要是回合制战斗的系统，都可以归结于这样一个概念——“如何保证在打败敌人之前不会被敌人打败”。玩家通过练级提高人物的攻防数值，是为了增加每回合的伤害输出，同时减轻自己受到的伤害；面对强大的BOSS，玩家很难在攻防数值方面超过它，所以就要通过治疗的方式来抵消BOSS的攻击，慢慢把BOSS一点点磨死；人物的速度能力也要达到一定水准，这样就可以在对方行动之前先行动，在回合制战斗的规则下，先手的优势毋庸置疑；玩家还可以使用增益魔法来强化自身数值，同时用减益魔法来削弱对方数值，以求获得压倒性的能力优势。以上这些理念在每一款RPG中基本都是存在的，说白了其实还是双方能力数值的比拼。

另外，RPG中往往还包含有异常状态的设定，如中毒、睡眠、沉默等等。相比起能力数值来说，这些异常状态往往具有非常可怕的效果：中毒一般都是按最大百分比损失HP，无论角色的防御力有多高，也撑不了几个回合；睡眠则是剥夺角色的行动能力，无论攻击力有多高，在睡眠状态下也只是个只挨打不还手的活靶子；沉默是剥夺角色的施法能力，魔法在RPG中往往都是重要的攻击和回复手段，如果不能使用魔法的话，战斗力也必然会大大受到影响。在我强敌弱的杂兵战中，这些异常状态往往是敌方对我方施加的障碍而已，只要有能够解除异常状态的技能就够了，我方虽然也能学到这些施加异常状态的技能，但因为施加状态也需要一回合，与其用来削弱敌人，倒不如直接把敌人打倒，毕竟杂兵级的敌人一般两三个回合就能解决，所以基本不会把这些异常状态作为进攻手段。到了敌强我弱的BOSS战中，

▲异常状态在1对1规则的《口袋妖怪》中具有重要的地位。

由于战斗回合比较长，单纯靠攻击是不能够迅速将BOSS击倒的，所以异常状态就显得非常重要了，花一回合去施加异常状态，所得到的回报往往比攻击一回合更为有用，不过由于这些异常状态实在太厉害，所以BOSS往往会免疫其中几种异常状态，甚至完全不吃异常状态，这就要求玩家去“对症下药”了。

前后排队列又是RPG的一个重要概念，最早应该出自于《最终幻想Ⅱ》，笔者认为这是RPG战斗系统的一次重大创新，明确了战斗中攻击目标的选择问题，具有划时代的重要意义。在没有前后排队列概念的RPG中，玩家可以使用任何攻击方式去攻击任意一个敌人，并没有所谓的近战攻击和远程攻击的概念。玩家自己队伍中的所有角色也都是暴露在敌方的火力范围之下，处在队伍首位的角色更容易成为AI的攻击目标，玩家可以把那些防御力强的角色或职业排在队伍首位，充当“肉盾”的角色；但是那些防御力弱的角色或职业即便排位靠后，有时候运气不好的话还是会遭到AI的集中攻击，肉盾角色其实并不能尽到保护的职责。而前后排队列的概念则彻底明确了攻击目标的选择，从“是否容易受攻击”变成了“能够被攻击”，规则变得更加严谨，也给玩家提供了更多的战术选择空间。

在《最终幻想Ⅱ》中，处在队列前排的角色能够进行近战攻击和远程攻击，并且也会受到敌方的近战攻击和远程攻击；处在队列后排的角色只能够进行远程攻击，但也只会受到远程攻击。这样一来，那些肉盾角色就可以站在前排承受更多的近战攻击伤害，而那些防御力弱的角色或职业站在后排时，虽然还会受到远程攻击，但毕竟没有近战攻击的威胁，显然要安全的多。如果前排的肉盾角色一旦不幸战败倒下，则后排角色会自动变成前排，这样一来就会受到近战攻击和远程攻击的双重打击。这个概念在以后的“《最终幻想》系列”以及许多RPG中都被广泛应用，无论RPG本身是否是回合制战斗系统，这个前后排队列的概念都是适用的，其中“《冬宫》系列”笔者认为在这方面做得是比较精巧的。

在“《冬宫》系列”中，角色不但有前后排之分，而且射程还分为近、中、远

▲朴素而精巧的系统是“《冬宫》系列”的特色。

三个等级，将队列概念进一步完善。前排角色可以用近战攻击来打到对方的前排角色，而中距离攻击可以打到对方的后排角色；后排角色的近战攻击无法打中任何目标，但中距离攻击可以打到对方的前排角色，而远距离攻击则能波及对方的后排角色。游戏中的队伍一共是6名成员，前排和后排各3名角色，玩家需要结合职业本身的射程来考虑其前后排位置问题，战略性比较强。一般RPG中的队伍模型都是“战士（肉盾）——法师（攻击）——僧侣（治疗）”这种铁三角模式，由于“《冬宫》系列”的职业种类更多，玩家也没必要拘泥于这种传统。如果想组一个全攻全守的队伍，那么战士这种攻击能力和防御能力都很强的职业其实也可以站在后排，使用长矛或弓箭这种中远距离武器进行攻击，而且不像法师那样害怕对方的远程攻击。

回合制战斗虽然是RPG的经典战斗系统，但也存在着不少缺陷。许多玩家都抱怨这种战斗系统的节奏太慢，尤其是玩家们被现代的MMORPG惯坏以后，习惯了A·RPG的操作方式，再回到回合制战斗就觉得有些不适应，但这其实并不是主要的问题。回合制战斗的最大问题，笔者认为是对时间单位划分得不够精细，角色不管做出什么动作都要耗费一回合时间，这个问题在《勇者斗恶龙》和《口袋妖怪》中都比较明显。《勇者斗恶龙》和《口袋妖怪》都包含有各种性能各异的特技，尽管种类很丰富，但效果偏弱的特技就无人问津，毕竟每回合的行动机会只有一次。有鉴于此，对时间单位划分更为精细的战斗系统——即时制战斗也就应运而生，我们留在下辑分析吧。

《美食的俘虏》是连载于《周刊少年Jump》的著名漫画，作者是有“Jump鬼才”之称的岛袋光年。该漫画以“美食”为题材，拥有庞大而完整的世界观体系，想象力大胆而奇特，是一部不可多得的优秀作品。这部漫画如今登上了PSP平台，它的玩法与《怪物猎人》几乎如出一辙——打倒怪物、收集素材、利用素材不断提升个人能力。虽然游戏的素质肯定不能和《怪物猎人》相提并论，但操作手感其实还算不错，游戏内容也算比较丰富，对于动漫改编游戏来说，其实已经是相当不错了。

文 koflover　编 阿鲁　美编 澄香

美食的俘虏 美食生存者

トリコ グルメサバイバル

NBGI	ACT	2011年8月4日
日版	1人	5229日元
无对应周边		

PSP

操作一览

基本操作

移动	推动滑杆，长推滑杆可以变成奔跑；另外，在水中场景时只能按×键前进
视角调整	按下对应方向键，另外，按下L键可以让视角返回面向的角度
视角锁定	面向怪物时长按L键可以锁定视角，视角都会一直锁定这只怪物
呼出菜单	按下START键，可以查看已获得食材、查看游戏指南和放弃当前任务
跳跃	按下×键，习得对应技能后，可可和萨尼可以二段跳，并且萨尼还有空中浮游的能力
防御	持续按住R键可以防御怪兽的攻击，但依然会损失少量体力
采集	接近食材时按下○键

攻击操作

弱攻击	□键，类似于“《三国无双》系列”的Charge攻击，连按□键最后再以△键收尾可以使出各种不同的连续技，但要求先习得对应技能。在空中时则是另一套连续技
强攻击	△键，习得对应技能后可蓄力，并可在□键后收尾。可在空中使用
特殊攻击	○键，三人的特殊攻击都不同，在人物介绍部分将一一说明。可在空中使用
必杀攻击	在能量槽有积蓄后按下○+△键，能量蓄积越高则威力越大，完成对应技能创作后可以增加能量槽的蓄积最大值。可在空中使用
威吓	R+△键，可以使周围弱小的怪物陷入惊吓状态而不能移动，但会消耗少许体力
食用便当	R+○键，可以吃掉携带的便当，回复体力并增长经验值
紧急回避	R+×键，可以避开怪物的攻击
会心一击	当怪物处于惊吓状态，或要害部位暴露在玩家面前时，根据提示时机按下△键可以使出会心一击，直接将怪物秒杀。部分怪物必须将体力削减到一定程度后才可以会心一击

状态栏说明

体力槽：相当于一般游戏的生命槽，被攻击或防御攻击时就会下降，体力槽过低时会陷入饥饿状态，移动速度大大降低。当体力槽降为0时，会进入暴走状态，战斗能力大大增强，但若再受到攻击就会倒下，任务也就会失败。

能量槽：进行攻击时就会提升，能量槽旁边的数字代表当前可用的必杀技等级，不攻击时能量槽就会飞速下降。

经验槽：显示玩家当前经验，集满后即可升级，提升经验只能靠食用便当这一种途径。

便当栏：显示当前携带的便当，食用该便当后就会转入下一个便当，最多可以携带4个。

游戏内容简介

这款游戏的玩法和《怪物猎人》非常类似，玩家在一座充满了山珍海味的梦幻岛屿中冒险，取得各种各样的美味食材，从而制作出最顶级的料理。当然，要取得这些食材并非易事，因为肉类食材都是从各种猛兽身上剥取而来的，即使是可采集的植物，某些也是具有攻击性的。肉类食材分为“并（一般）”、“上”、“特上”和“生食”这四个等级，越高级的食材对应的怪物等级也就越高。游戏中还有各种大型BOSS，单纯靠硬拼是很难战胜它们的，必须掌握一些相关技巧才行。

游戏中没有装备的概念，玩家所取得的食材可以做成各种料理，可以提升人物等级和习得新技能，虽然刷素材的方式有些千篇一律，食材的效果也有些单调，不过这些食材和料理的名称还是非常吸引人的，让玩家在游戏的过程中不禁会咽下口水（笑）。食材的名称都极具想象力，如培根树叶、蜂蜜岩石、河豚鲸等等，虽然在现实中并不存在，但却能引起人们无限的遐想。料理的种类分为前菜、汤、鱼料理、肉料理、主菜、沙拉、甜点和饮料这8种，与漫画原作的设定是一致的，虽然这8种料理在游戏中的效果并没有什么本质的区别，但是这些琳琅满目的菜名相信足以勾起广大玩家的食欲。

游戏模式介绍

生存模式（サバイバル）

推进游戏流程的模式，分为指定任务（オーダ–）、自由任务（フリ–）和通信任务（アドホック）三部分。其中指定任务就是游戏的主线剧情，玩家在不断完成指

定任务后，才能逐步探索地图，并解锁游戏的内容。任务的要求都是取得一定数量的对应食材，这些食材有些是通过打倒怪物后获得，有些是直接采集植物，当集齐任务要求的食材后，再返回营地才能完成任务。

自由任务是玩家在整个地图上自由移动，但只能去已经在指定任务中探索过的地图区域。通信任务就是联机专用了，玩法和指定任务类似，就不再重复介绍了。

烹饪模式（キッチン）

类似《怪物猎人》的装备加工，在这个模式下可以将游戏中获得的食材（素材）进行烹饪（合成），制作出各种不同的菜肴，分为菜谱创作（フルコ–ス）、技能创作（スキル创作）、便当制作（テイクアウト）和食材储备（食材贮藏库）这四部分。

菜谱创作是当玩家取得相应的食材后，就可以开发出相应的菜谱，之后就可

以根据已开发的菜谱来制作便当了。无论是创作菜谱，还是制作便当，都要消耗相应的食材。制作的便当可以在战斗中携带效果是回复人物的HP，并增加一定的经验值。食材的等级越高，制作出的便当也就越好，回复效果和获得经验值就会相应提升。人物在战斗中打倒怪兽是不会获得任何经验的，升级的惟一方式就是不断吃掉事先做好的便当。

技能创作类似于菜谱创作，只不过是用来习得人物战斗时的各种攻击技能，每种技能都消耗对应的食材，已习得的技能就可以在战斗中任意使用，不再额外消耗食材。

在线市场（オンライン市场）

顾名思义，这个模式用来上网与其他玩家交换已拥有的食材。

图鉴资料（データベース）

在图鉴资料中分为怪物图鉴和植物图鉴两部分，怪物图鉴记录着玩家已经打倒的各种怪物，植物图鉴则是玩家已经采集的植物记录。无论是怪物图鉴还是植物图鉴，都记录着它们栖息的地点，玩家想寻找相应食材时就可以先在图鉴中查询。

系统设置（システム）

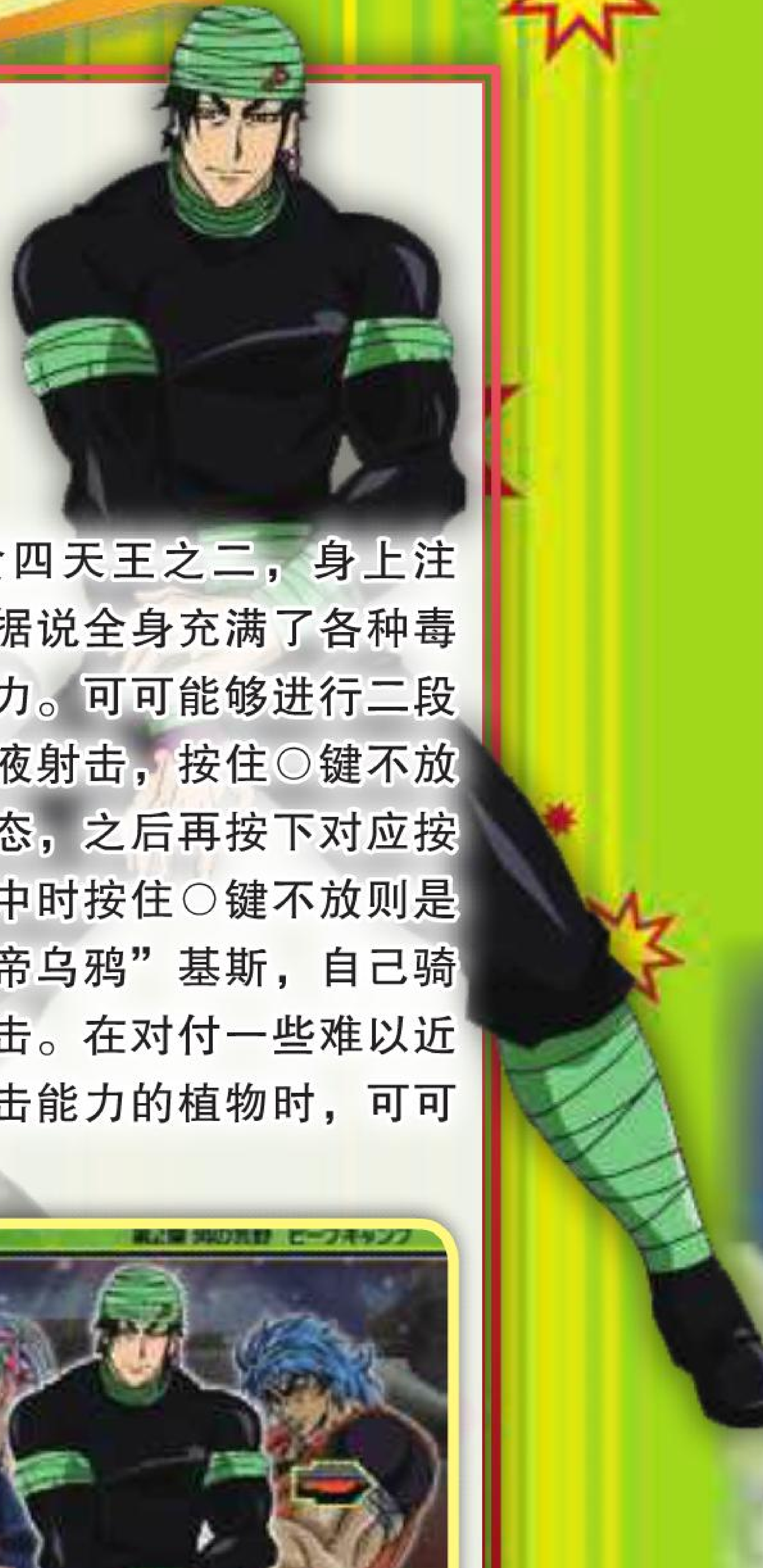
在这里可以进行存档、声音设置以及返回标题画面。游戏本身并没有自动存档功能，所以在结束游戏之前千万不要忘了在这里存档。

人物介绍

阿虏（トリコ）

漫画原作的主角，是“美食四天王”之一，具有惊人的力量和食量，据说每次排泄物就有15公斤之多（汗……），擅长近身攻击。阿虏的特殊攻击是投技，在接近怪物时按○键可以抓住怪物（可在空中使用），再按下对应按键可以使出投技，面对成群的怪物时，抓住一只怪物，把它当做“肉弹”投掷出去，是阿虏常用的战斗方式。

可可（ココ）



阿虏的好友，美食四天王之二，身上注射有多种毒素的抗体，据说全身充满了各种毒素，具有发射毒液的能力。可可能够进行二段跳，他的特殊攻击是毒液射击，按住○键不放可以进入主视角射击状态，之后再按下对应按键可以进行射击。在空中时按住○键不放则是召唤出自己的伙伴“皇帝乌鸦”基斯，自己骑在基斯背上然后进行射击。在对付一些难以近身攻击的怪物和具有反击能力的植物时，可可的射击能力会非常有用。

萨尼（サニ–）

美食四天王之三，拥有修长的体型和彩色的头发，据说一根头发就能承受250公斤的重量，在战斗时使用头发作为武器。萨尼的特殊能力是发网，先按住○键不放设置一张由头发组成的网，然后再按下对应按键可以使出不同的攻击。在空中时是先按住×键不放处于浮游状态，再按下对应按键使出不同的攻击。另外他也拥有二段跳能力。

小松

（こまつ）

五星级酒店“HOTEL GOURMET”（后因小松提升为六星级）的厨师长，拥有一流的厨艺，虽然胆子很小，但是为了亲眼目睹那些拥有珍贵食材怪物的生态，仍坚持与阿虏一起冒险。小松是游戏中的搭档人物，能够帮助玩家采集食材，并且可以将本次任务中采集到的食材制作成料理，为玩家补充体力。但因为小松生性胆小，所以只有在周围没有怪物的时候，他才能够采集食材和制作料理，否则就会尖叫着逃窜或缩成一团。

泰利

（テリ–）

幼时被阿虏救起的斗狼，具有很强的战斗潜力，在游戏中作为搭档出场。泰利能够帮助玩家攻击怪物，并且可以发现隐藏的植物食材。虽然泰利是阿虏的宠物，但在选择可可和萨尼时它也是作为搭档角色出场的，可可和萨尼的宠物没能作为搭档角色比较遗憾。

玩后感

虽然《美食的俘虏》自打发售前就被贴上了仿《怪物猎人》的标签，甚至有“美食猎人”的别称，不过和众多跟风《怪物猎人》的游戏相比，这款游戏还是有自己特色的。游戏比较忠实于原作，基本上把漫画那种感觉给表现了出来，而且全程语音也足以满足喜好声优的玩家。另外，游戏的动作要素比较丰富，打击感也很强，三名角色也有各自的战斗风格。不过游戏毕竟是小品之作，画面比较简陋，系统也缺乏深度，希望NBGI能再接再厉，拿出更好的作品吧！

文 白菜
美编 sienna

动画版《日常》是非常适合用来放松心情的四月新番。而本作延续了动画的风格，将无厘头的世界通过PSP再次展现在各位FANS面前。由于类型为AVG，因此对于日文功底有一定的要求，不过FANS当然可以无视这些——能够看到自己喜欢的角色，语言算什么问题！

光环视频收录 POCKET HALO

日常（宇宙人）

日常（宇宙人）

角川书店	AVG	2011年7月28日
日版	1人	6090日元
无对应周边		

PSP

序

“史塔拉公主？那不是相生　子的脑补人物吗？”

真这么想你可就大错特错了。别被动画误导，这位宇宙第一任性暴虐的公主真的存在于浩瀚的宇宙空间中，而更令人发指的是，这位难伺候的公主仅仅因为对电影不满就灭掉了所有的STAFF人员。为了博公主一笑，周围的人员用尽了一切方法，却都无济于事，只是白白牺牲。

最后，他们使出了杀手锏：由卫星电视台实况直播娱乐节目《笑击☆完全观察地球》。这个节目的内容是实况观察地球人的一举一动，然后进行观众互动的实况投票，根据票数最多的选项来操纵故事进展，从而取悦公主。公主是个容易融入周围氛围的人，只要观众觉得好看，她也会觉得好看的。因此只要能够最大程度提高收视率，工作人员就不会有生命危险。给三名地球人植入天线，发射干扰意识的电波，做好了操控事件发展的准备后，赌上最后一线希望的计划就此展开。

本来这个匆匆启动的计划也许不足以让公主开心，解救他们的小命，不过冥冥之中自有定数。首先，实况的地点是时定市；其次，观察的对象是时定高中的各种相关人员；最后，节目的制作人恰好是正在进行游戏的玩家——用你的手，拯救这些在暴政下苟延残喘的人吧！

▲脑内补完的史塔拉公主微笑图。

操作方式

方向键	选择光标
□	自动阅读文本
△	查看对话履历
○	确定
×	（长按）消除对话框
R	快进文本
START	打开主菜单

主菜单

在任意环节按下START键都能够调出游戏的主菜单。菜单的各个选项见右：

ステ-タス	查看各种情报
セ-ブ	存档
ロ-ド	读档
オプション	更改游戏音量、文字速度以及快进方式
スクリ-ンショット	截图
セ-ブして终了	存档之后结束游戏

其中最为重要的就是**ステ-タス**。进入情报确认画面后，可以看到各个角色的人气指数，以及选用率最高的天线角色。另外还有收视率履历、进行时间、已收集的花扎等项目可以确认。但角色的人气指数确认才是最重要的，一定要时刻关注进行调整。

一个制作人的自我修养

选择直播目标

身为节目制作人的玩家，首先要做的就是选择进行实况的目标。目标在地图上会以头像表示出来，用方向键选择后按下○键确定就行了。被选中的对象的头像会以小图标的形式在屏幕左下角跳出来，这代表着他的人气提高了。如果时定市街道上没有玩家想要选择的目标，那么用方向键选择时定高校就可以进入学校内进行实况了。选择目标时，用光标照准角色就会在一旁显示出这次事件的相关情报。

角色头像印记	效果说明
B	该角色在观众心目中已经有了一定的人气，如果该角色在节目中登场，就会对收视率进行加成。B的颜色分为三种，铜色人气最低，银色次之，金色人气最高
マ	该角色已经连续两次作为直播目标出现，再选为直播目标的话，会给观众带来倦怠感，对收视率有负面影响
新	该角色第一次作为直播目标登场。与“マ”印记相反，对对收视率有正面影响

包围直播角色的外框颜色代表着这次事件的重要程度。白色代表普通事件，而黄色代表重要事件。在节目的最后会自动播放一段人气最高的角色的短片，为此必须要让观众对这名角色有足够的认识，不能错过他的每一个重要事件。简单地说就是：想要看到自己喜欢的角色的结局，就不要错过该角色所有的黄色重要事件，而且还要保证该角色的人气为第一。

角色外框右边被分为红绿蓝三个区域，这里代表着三种颜色对应的气氛下会登场的客串角色。客串角色只要登场，尽管没有直播角色那样明显，但人气也会得到提高，这也是不可忽视的提升人气的方法。另外在多周目的情况下，三色中会有比较透明的区域，这就代表着之前玩家已经选择过这种发展方式。重复作业时保持新鲜感可是很重要的，为了收集齐所有的事件，一定要尽量选择之前没有选过的区域。

选择天线

之前也说过了，为了控制故事的进展，节目制作组选定了三个地球人插上天线，作为干扰电波的接收器。他们分别是小狗巴蒂（诶？）、黑猫坂本先生（诶？）和校长。这三个地球人……地球生命体就是天线装备者，为了方便我们将其简称为巴蒂天线、坂本天线和校长天线。

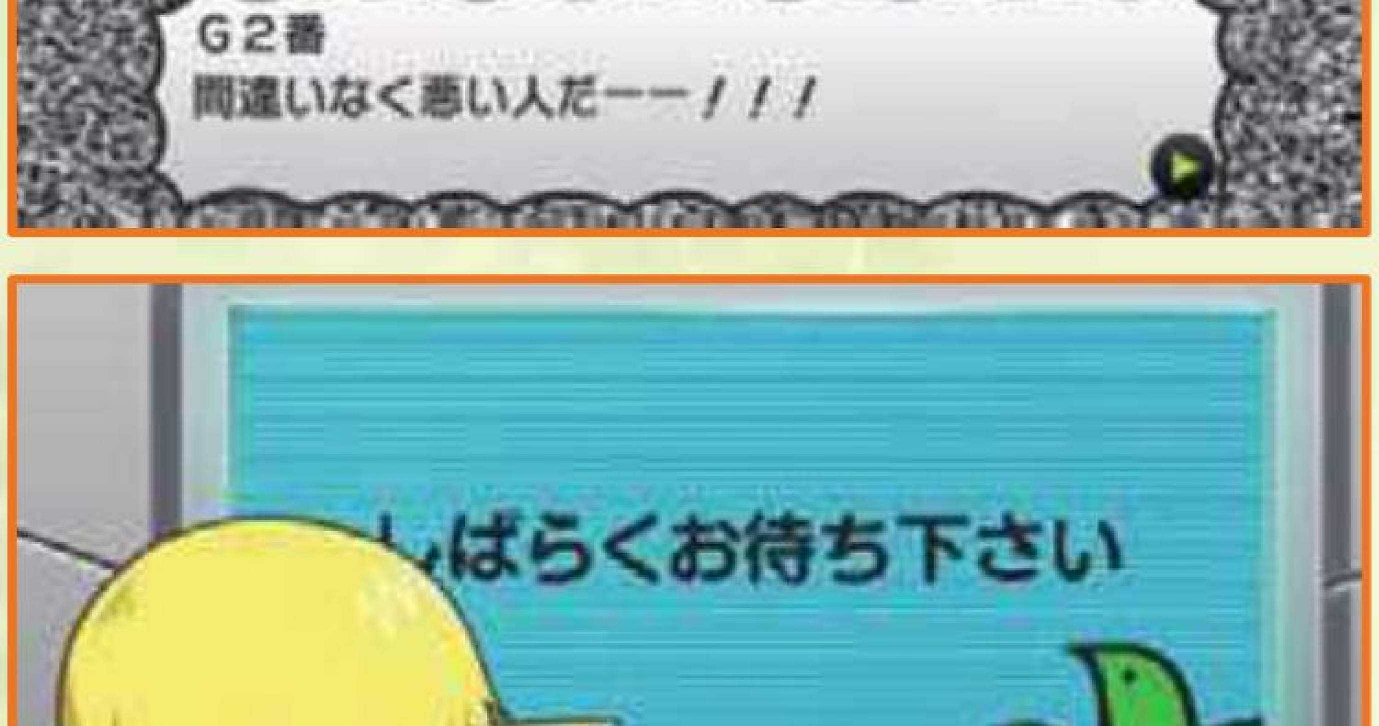
在选定直播目标后就要选择天线了。当然，三种天线并不是只有外形的区别，详情请看下表：

天线	效果	色块
坂本天线	提高直播目标角色人气	黑
巴蒂天线	提高客串角色人气	蓝
校长天线	投票票数容易上升	粉红

跟选择直播目标不同的是，这里选择天

线并非用光标选取，而是采用了转轮盘的方式。每种天线在轮盘上所占的面积比重都不同，面积越大的越容易选到。确认完情报后按下○键，天线的所在部分会被分割开来，交互重新排列在轮盘上，轮盘则会保持旋转要求玩家选择。一开始旋转的速度非常缓慢，可以轻松选择到目标。但是随着直播目标的人气提高，轮盘的速度也会越来越快——当直播角色的人气突破天际时，轮盘会以肉眼无法辨别的速度旋转，这个时候就几乎只能向天祈祷了。让速度减慢的方法只有评定等级下降和天线破损，但是两者都是有害无利的，还关系到工作人员的生命，切忌儿戏。

节目开始后为了待机接收电波，天线装备者的意识会处于空白状态，这种情况下他们是完全无防备的，因此容易被卷入事故中。如果不幸发生悲剧，天线就会破损。关于天线的破损率会显示在轮盘的右上角，在轮盘中抽中了该天线，那么该天线就会以破损率显示的几率遭到破坏。如果长期使用相同的天线，那么天线的维护就会跟不上，该天线破损的几率会比正常情况下更高。天线遭到破损后，直播会立刻中断，虽然轮盘的速度会被复位，但收视率和评定等级将会受到负面影响（人气不会变化），而且该天线会因为维修的缘故而缺席下一次的轮盘。同时派往地球一艘直播船也会遭到破损，船上的10名工作人员的生命也会遭到威胁，因此一定要尽最大努力杜绝这种情况的发生。另外没有显示破损率的情况，则代表该事件中不会发生事故，可以安心进行选择。



投票时间

决定收视率最重要的环节，就是这个投票时间了。通过天线发射的干扰电波，可以控制事件当场的气氛，使故事走向“热闹”、“平和”、“沉静”三个方向。而决定走向哪种气氛，就是投票环节的目的。观众们在投票开始后，会给自己期待看到的发展投票，30秒后得票最多的气氛将被采用。投票总数越多，代表着节目越被关注，自然收视率就会上升了。

本来这个投票，制作方当然是不能参加的，但玩家则可以利用制作人的权限参加。说到这儿，大家都明白了吧？没错，就是作弊！由玩家一手操控故事的进展不是梦想！（废话？）□键对应热血气氛、△键对应平和气氛、○键对应沉静气氛，只要努力连打，收视率就会一路攀升。卑鄙吗？但这已经不是在乎尊严的时候了，要时刻记住，这可是跟一众人等的性命息息相关啊！

公主的意见

在观看节目的过程中，公主会自言自语地对节目提出意见。由于史塔拉公主是统帅宇宙的公主，即便是她个人的意见，那也对收视率起着至关重要的作用。如果在节目过程中满足了公主的意见，左下角就会跳出公主的头像，收视率就会上升。每满足一次公主的意见，就会得到1点“公主点数”。当公主点数有一定量后，在评定之仪时，即使收视率偏低，公主的评价也不会太低。这可是保住小命的好方法。

但是，作为制作人的自尊和偏好，玩家当然也会有自己想要关注的对象和期待的发

展。如果这跟公主的意见相左，那么就勇敢地按照自己的路线前进吧！没事，只要收视率不低，（大概）最后就不会悲剧的！

评定之仪

一次事件的播出时间为20分钟，每三次事件后，也就是每一个小时就会举行一次评定之仪。公主会对这一个小时内的内容作出评定。如果完成得好，不仅成员会平安无事，还能得到公主奖励的花扎两张。完成得不好的话（收视率下降）就会遭到严厉的惩罚。工作人员一共有30名，他们的生命都掌握在玩家你的手中……

终

在玩家（手指）的奋斗下，一天的直播终于结束。虽然至始至终公主都没有笑过，但她的心情看来还不错。保住了小命的工作人员向你表达了真挚的感激之情。一切似乎都很完美，但身为制作人的你心里却有着一些遗憾：想要看到的那个人竟然没有进行直播的机会！于是，慢慢计划着下一次节目制作的详细内容，你重新开始了游戏……

P.S.完成一个初期角色的结局后，将会解锁与其相关角色的直播权。

▲博士要等到完成东云名乃的结局后才能进行直播哦。

玩后感

不能否认，这确实只是一款成本不高的FANS向游戏。难度不高，操作也不繁琐，但用来放松调剂足矣。我不能厚着脸皮将这款游戏推荐给对《日常》不感兴趣的玩家，但如果你是FANS，那么不玩这款游戏就绝对是你的损失了。当我写完这篇“特快”时，《日常》的第18话刚好引用了游戏的这个剧情设定，着实让我惊喜了一番。算算大家的通关时间……确实掐得准啊！看完动画中史塔拉公主的暴政再来玩游戏，想来会更加投入的吧。

文 半夏 美编 sienna

薄桜鬼 黎明録

本作是“《薄樱鬼》系列”去年在PS2平台发售的游戏《薄樱鬼 黎明录》的PSP移植版。就如游戏的名字，《黎明录》主要描绘的是新选组前核心人物芹泽鸭被暗杀，以及新选组最初导入罗刹的真相等等这段黎明时期的秘密故事。本篇特快将为大家带来全角色攻略选项，卡关的同学不妨参考一下。

薄樱鬼 黎明录 携带版

薄樱鬼 黎明录 ポ–ダブル

Idea Factory	AVG	2011年7月28日	PSP
日版	1人	6500日元	
无对应周边			

系统介绍

操作说明

按键	说明
○	确认/选择
×	快速截图/取消
□	快速略过，可在设定界面选择略过方式
△	开启菜单
L	简易保存
R	简易读取
start	自动进行对话
select	选择快速略过类型
←键	对话回放，可快速跳到回放的对话

游戏菜单

选项	说明
保存	存档
读入	读取
履历	对话回放，可快速跳到回放的对话
觉书	可以查看游戏中出现的词语解释
设定	可以设定语音、音量、略过类型等
友好度	查看和队员们的友好度
现在地	查看剧情树形图，可以快速选择回到过去分支
目次	按照章节选择树形图，可以快速选择回到过去分支
ゲームに戻る	回到游戏中
表题	回到标题画面

关于友好度

剧情中选择不同的选项都会对和队员之间的友好度产生影响，有的选项能够开启队员的信念之灯，游戏中前四章为共通章节，第四章会根据友好度以及先行事件触发进入不同队员的结局章节。在游戏过程以及标题

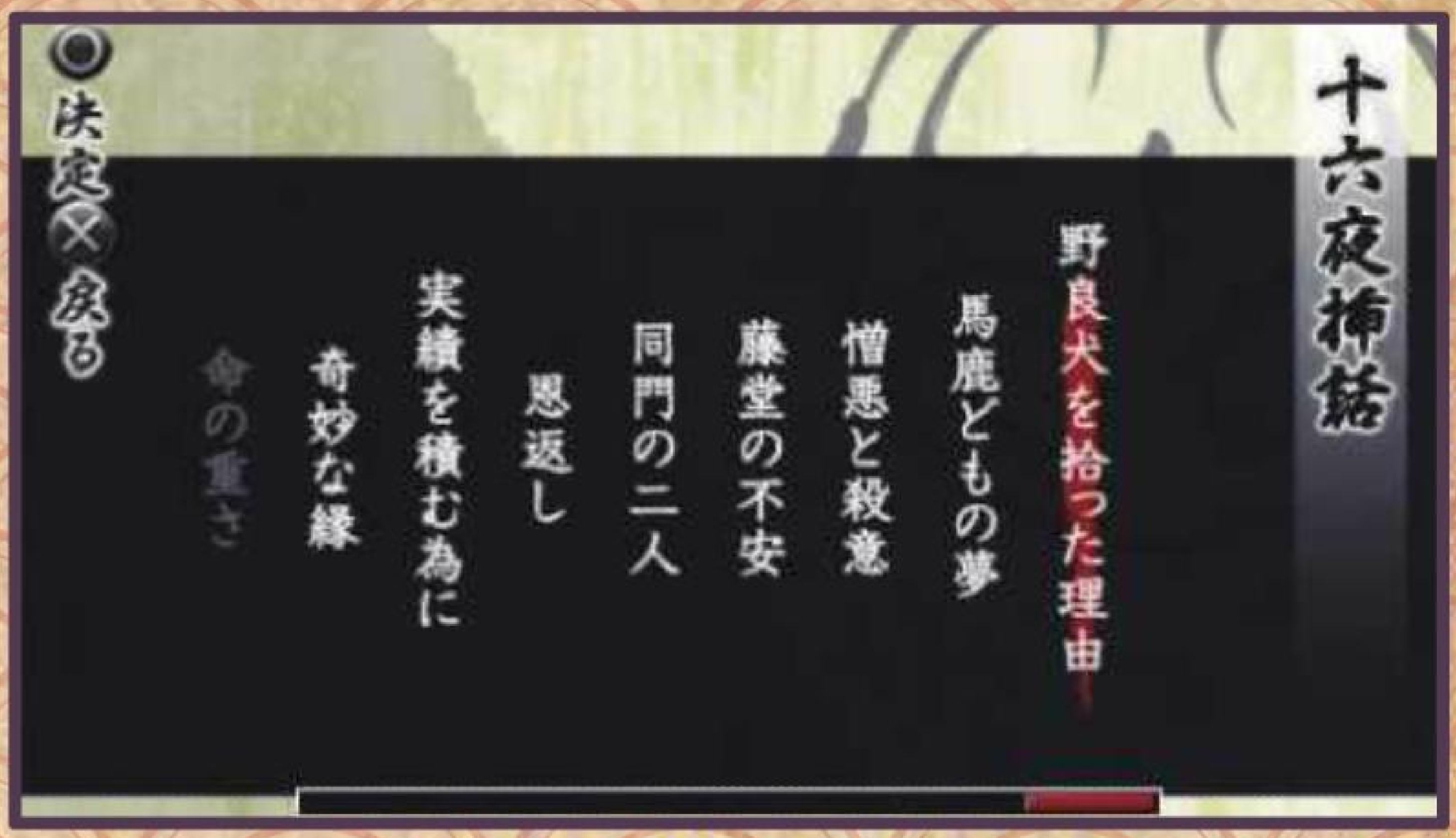
画面都可以查看剧情树形图，然后可以跳转到任意章节、任意分支。在跳转之前还可以自由设定队员好感度，方便达成不同的结局，例如降低好感度来达到Bad End等。

小夏日和&幕末讲义录

作为PSP版全新内容，本作追加了故事“小夏日和”以及系统“幕末讲义录”，两者都可以从标题画面进入。“幕末讲义录”是以芹泽鸭为主讲人，为主角讲述幕末时期的种种历史，是对游戏历史背景的一个补充。“小夏日和”是一段全新的故事，描绘了主角和新选组成员共同度过的夏日里热闹的一天，同样是从侧面对游戏本篇的一个补充。

十六夜插话

游戏中达到一定条件可以开启十六夜插话，和本篇不同，不是以主人公视点而是以不同人物的视角对事件进行一个解说，能够看到本篇看不到的一面，很多情节设计比较巧妙。



角色攻略选项

本作可以和新选组五个成员以及隐藏人物芹泽鸭都发生结局，芹泽是完成土方线后才可以攻略的人物。下面将分别列出6个人物的事件选项，括号中选项表示该选项要在完成土方线后才会出现。加“※”符号的选项，表示选择相反的选项之后会进入Bad End。

土方岁三

+-- 序章 --+

（握り饭に手を伸ばす）

+-- 一章 --+

どこでもいいだろ
名乗らない
あんたには关系ないだろ
他にどうしようもない
芹泽さんの所に戻る
◎插话：土方
默って案内する
连中を呼びにいく
稽古を见学する
受けて立つ
よくわからない
不逞浪士というのは / 浪士组の立场 / 今后のこと
（この场に残る）

+-- 二章 --+

◎插话：山南
诱いを断る
夕饭ができるのを待つ
（いつまでこき使う气だ？）
◎插话：山南
远虑しておく
受け流す
◎插话：殿内
断る
もし见つけたらどうするんだ
◎插话：近藤
大坂行きに同行する
（…默っていよう）
土方さんが气になるのか?
土方对藤堂
土方さんに赌ける
◎插话：土方
（朝まで付き合う）

+--三章 --+

（触らぬ神にたたりなし）
どうでもいい
后を追う
刀を构える
（あんたに关系ないだろ）
资金のこと
弱い犬ほどよく吼えるな
◎插话：井上
（平间さんに任せる）
◎插话：山崎
今回は同行できない

+-- 四章 --+

大人しく从う ※
だらしないな

+-- 五章 --+

羡ましい话だな
どうにかしなきゃな

+-- 六章 --+

芹沢さんに意见する
抜け目のない男だな
命令に从う
命令に从うべきだ
答えは见つからない

←— 七章 —→

わかつた
↓
Good End

冲田总司

+-- 序章 --+

（握り饭に手を伸ばす）

←— 一章 —→

どこでもいいだろ
名乘らない
目的を明かす
恩には变わりない
八木邸に行く
井上さんを手伝う
◎插话：冲田
默って案内する
このまま立ち去る
稽古を见学する
受けて立つ
よくわからない
不逞浪士というのは / 浪士组の立场 /
今后のこと
（この场に残る）

←— 二章 —→

◎插话：山南
同行する
芹泽さんの近くに座る
（いつまでこき使う气だ？）
◎插话：近藤
远虑しておく
受けて立つ
◎插话：殿内
冲田探しを手伝う
一人で探す
◎插话：近藤
大坂行きに同行する
（…默っていよう）
冲田が心配なのか？
冲田对山南
冲田に赌ける
◎插话：冲田
（朝まで付き合う）

←— 三章 —→

（触らぬ神にたたりなし）※
目立ちすぎないか？
后を追う
左に避ける
（あんたに关系ないだろ）
人手のこと
冲田と一绪に归る
◎插话：冲田
（平间さんに任せる）
◎插话：山崎
わかつた ※
付き添わない

←— 四章 —→

稽古に付き合おうか？
もしかして… ※

←— 五章 —→

大人げない连中だな
气持ちはわからなくもない

←— 六章 —→

何故迷った？
一瞬ためらつたように见えた
↓
Good End

斋藤一

+-- 序章 --+

（握り饭に手を伸ばす）

←— 一章 —→

どこでもいいだろ
名乘らない
あんたには关系ないだろ
恩には变わりない
八木邸に行く
井上さんを手伝う
◎插话：冲田
用件を闻く
このまま立ち去る
稽古を见学する
绝对に嫌だ！
◎插话：斋藤
よくわからない
不逞浪士というのは / 浪士组の立场 /
今后のこと
（この场に残る）

←— 二章 —→

◎插话：山南
同行する
离れて座る
放っておく
（いつまでこき使う气だ？）
◎插话：斋藤
气にせずお代わりする
气を逸らす
◎插话：殿内
断る
あんたは行かないほうがいい
◎插话：近藤
断る
…间が恶かつたんだよ
稽古を见学する
斋藤对永仓
斋藤に赌ける
◎插话：斋藤
（朝まで付き合う）

←— 三章 —→

（触らぬ神にたたりなし）
目立ちすぎないか？
この场に残る
薙ぎ払う
（あんたに关系ないだろ）
賃金のこと
何しにここに来たんだ？
◎插话：井上
（平间さんに任せる）
◎插话：山崎
わかつた

←— 四章 —→

斋藤の言う通りにする ※
…绘を描いてたんだよ
浪士の赖みを断る

←— 五章 —→

お人好しなんだな
それはわかってる

←— 六章 —→

俺の绘でいいのか？
あんたの天分は？
俺には无理だ
↓
Good End

藤堂平助

+-- 序章 --+

（握り饭に手を伸ばす）

←— 一章 —→

ここを出て行くんだよ
名乘らない
あんたには关系ないだろ
恩には变わりない
八木邸に行く
广间に行ってみる
◎插话：藤堂
默って案内する
このまま立ち去る
酒を买いに行く
…まあ、顽张れ
よくわからない
不逞浪士というのは / 浪士组の立场 /
今后のこと
（この场に残る）

←— 二章 —→

◎插话：山南
同行する
离れて座る
助け舟を出す
（いつまでこき使う气だ？）
◎插话：斋藤
气にせずお代わりする
守る
◎插话：殿内
冲田探しを手伝う
藤堂と一绪に探す

◎插话：近藤
断る
…间が悪かつたんだよ
ここに残る
土方对藤堂
平助に赌ける
◎插话：藤堂
（朝まで付き合う）

+-- 三章 --+

（触らぬ神にたたりなし） ※
まあ、いいんじゃないか
この场に残る
受け止める
（あんたに关系ないだろ）
药のこと
あんた个人の意见は?
◎插话：近藤
（平间さんに任せる）
◎插话：山崎
今回は同行できない

+-- 四章 --+

水臭いこと言うな
わからない

+-- 五章 --+

そいつらの气持ちもわかる
どうしたいんだ?

+-- 六章 --+

平助を止める
決められない
↓
Good End

原田佐之助

+-- 序章 --+

（握り饭に手を伸ばす）

+-- 一章 --+

どこでもいいだろ
名を名乘る
あんたには关系ないだろ
恩には变わりない
八木邸に行く
广间に行つてみる
◎插话：藤堂
默つて案内する
このまま立ち去る
酒を买いに行く
焦つたつて仕方ないだろ
よくわからない
不逞浪士というのは／浪士组の立场／
今后のこと
（この场に残る）

+-- 二章 --+

◎插话：山南
诱いを断る ※
稽古を见学する

（いつまでこき使う气だ?）
◎插话：原田
气にせずお代わりする
攻める
◎插话：殿内
冲田探しを手传う
原田と一绪に探す
◎插话：近藤
断る
本当のことを言つただけだ
恶かつた
兴味ない
远虑する
◎插话：原田
（朝まで付き合う）

+-- 三章 --+

（触らぬ神にたたりなし）
まあ、いいんじゃないか
后を追う
右に避ける
（あんたに关系ないだろ）
人手のこと
原田に付き合う
◎插话：冲田
（平间さんに任せる）
◎插话：山崎
今回は同行できない

+-- 四章 --+

…恶いかよ
他に知り合いがいなかつた
よくわからない
行く

+-- 五章 --+

女の愿い通りにする
やりたいようにつて?
仕方ないつてことか

+-- 六章 --+

それしかないと思う
大人になつたつてことか?
↓
Good End

芹泽鸭

+-- 序章 --+

男に斩りかかる
◎插话：芹泽

+-- 一章 --+

どこでもいいだろ
名乘らない
あんたには关系ないだろ
恩には变わりない
芹泽さんの所に戻る
◎插话：平间
默つて案内する
このまま立ち去る
酒を买いに行く
焦つたつて仕方ないだろ

俺には关系ないことだ
屯所へ戻る

+-- 二章 --+

◎插话：山南
同行する
芹泽さんの近くに座る
そろそろ出て行きたい
◎插话：新见
气にせずお代わりする
守る
◎插话：殿内
断る
あんたは行かないほうがいい
◎插话：近藤
大坂行きに同行する
あんたは极端过ぎる
斋藤对永仓
永仓に赌ける ※
前川邸に戻る ※

+-- 三章 --+

芹泽さんに声をかける
意味があるのか? ※
この场に残る
なぎ払う
自分でもわからない ※
药のこと
ごまかすなよ
◎插话：近藤
水を持つてくる ※
◎插话：山崎
わかつた
付き添わない

+-- 四章 --+

お梅を呼び止める
放つておいていいのか?

+-- 五章 --+

しょうがないから从う
质屋に立ち寄る
↓
Good End

本作是对“《薄樱鬼》系列”中新选组成立前复杂背景的一个交代，也是对修罗谜团的一个补充说明，游戏中树形图、行军录、友好度的设定等都能使回到分支选项变得更快捷，方便了不同路线的攻略。游戏整体感觉略压抑，身为主角的井吹龙之介最后仅作为一个看客而不能和各个角色之间有真正的结局，让人颇有些遗憾。

文 粉身碎骨 编 马修 美编 咕噜

提到《哈利波特》，相信没有玩家会陌生吧。经历了10年的“《哈利波特》系列”电影在今年的8月3日画上句号，游戏方面则抢先在7月12日发售了NDS版的《哈利波特与死亡圣器 第二部》。本作剧情紧接上部，从哈利和罗恩逃出监狱开始。游戏充分利用了NDS的触摸功能，使游戏的操作简单但不枯燥，玩家可以使用触控的功能来体验操作魔法的感觉。喜欢哈利波特的玩家们一定不要错过这最后的决战哦！

哈利波特与死亡圣器 第二部

Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 2

Electronic Art	ACT	2011年7月12日	
美版	1人	512M	29.99美元
无对应周边			

NDS

基本系统

基本操作方式	
※本作的大部分操作都以触控的方式完成	
方向键	角色移动
X	同方向键↑
Y	同方向键←
A	同方向键→/确定
B	同方向键↓/取消
L/R	防御
START	开启系统菜单

玩家的血槽

玩家的血槽在角色头像旁边以心型符号显示，在战斗中被敌人攻击就会逐渐减少，回复体力的惟一方法是拾取击破敌人后掉落的回复药，回复药的回复量很高，一般战斗基本不会出现被敌人打死的情况，但BOSS战就要麻烦一点，死亡后不会掉落回复药。玩家的血槽上限一开始为5，随着收集的学院纹章数量增加，血量上限也会提升。

如何行动

本作的游戏以关卡为单位进行，每一个大的关卡都由数个小场景组合而成，无论哪个关卡，玩家都会以两人为单位进行冒险。而关卡中的大致流程就是在“解谜+击倒敌人”中循环，大部分的操作都以触控方式来进行。四个基本按键和方向键的作用其实是一样的。冒险的时候可以使用角色专有的能力，如哈利能够使用复原术，罗恩能够使用点火术等等，点击左上角角色的头像就能够在两名角色中切换，冒险中要灵活掌握切换的方法来破关，甚至可以用该方法来躲避敌人的攻击（同伴被击中不会消耗玩家的体力）。

Crest Pieces（学院纹章）和Dark Mark

在游戏中，每一个关卡有四枚固定的学院纹章，这四枚纹章的位置都比较隐蔽，除了直接在地图上出现的以外，有些需要玩家将场景中的谜题解开、或者将场景中可以摇摆的东西用过后才会出现，四枚纹章每获得一块会在上屏幕的左上角显示出来。在一个关卡中获得全部四枚纹章的话，玩家可以获得奖励，其中最好的奖励就是增加血量上限，但注意不是每一关的纹章收集完毕后都会增加最大血量上限的。另外，每一关除了有纹章外，还有一块Dark Mark，取得的方法和纹章类似，解开特定的谜题就会出现，获得后会在上屏幕右下角显示，但没有实际作用。

魔法系统

攻击魔法

最基本的攻击魔法只要持续点击目标就能够释放。一些角色通用的魔法如摇摆魔法和移动魔法需要先点击目标，然后根据画面中的提示进行操作，前者需要快速划动屏幕完成，后者需要使用方向键来移动，实际操作很简单，一学就会。

解谜魔法

当画面中出现边缘发光的道具或障碍物后，用触控笔点击道具后，再根据画面中的提示来进行触控或移动操作——例如初期出现的木桶可以点击后进行移动；而对画面中出现的垃圾点击后会出现触摸提示，根据画面中的提示划出指定的图形后，就可以成功将垃圾变成有用的物品来解开谜题或机关等等。注意游戏中不是所有的谜题都用一个角色来解，在靠近谜题后，如果玩家使用的角色不对的话，物体上会显示能解除的角色的头像，游戏中随时需要根据提示来切换角色解谜。

魔法防御

冒险时按下R键或L键都可以发动魔法防御能力，发动后角色前方会出现魔法壁，此时可以抵挡住大部分的魔法型飞行道具。角色在后期可以防御后蓄力，蓄力成功会发动强力的五火球攻击。

特殊魔法

第二章后可以学会范围攻击魔法，在上屏的右上角可以看到蓝色的图标，每发动一次消耗一个，发动前需要先在角色周围划一个圈，成功后角色进入蓄力状态并释放，释放后攻击以自身为中心的圆形范围内的所有敌人，并还会附带眩晕效果，能够打倒复数敌人，特别是在面对很多敌人的混战中，灵活掌握能够大大降低战斗的压力。

Magic Point（魔法点）

类似于游戏中得分一样的东西，玩家在解开谜题、打倒敌人以及破坏物品时都会出现五颜六色的魔法点，接触后即可获得，有大有小，获得后会在上屏幕显示玩家当前获得的数值，获得的魔法点越多，过关后的评价越高，但是依旧没什么实际作用。

角色专用解谜魔法一览

原名	译名	专用魔法	效果及作用
Haryy	哈利	复原术	将一些垃圾或被破坏物体复原为梯子或箱子等，用来通过道路或解谜
Ron	罗恩	点火术	将烛台中的火焰收入到自己的魔法棒（点火器）内，点击另一个烛台后让火传送过去将其点燃，用来解开游戏中的一些谜题
Hermione	赫敏	开锁术	开启一些被封闭的大门
Neville	纳威	生长术	在一些有绿色植物芽的地方，使用魔法让植物快速生长为藤蔓，用来作为梯子
McGonagall	麦格女士	猫形术	点击左下角的猫形态标记即可发动，发动后变成虎斑猫，能够通用一些特定的小洞来解谜
Seamus	西莫	岩石术	让挡路的岩石浮空并散开，用于疏通一些被岩石挡住的道路

流程要点难点解析

第一章

①没啥难度的关卡，重点在于熟悉本作的基本操作方式，游戏基本都是以触控操作方式进行，接近机关如果使用的角色不正确的话，会显示目标角色的头像提示玩家切换角色。

BOSS bellatrix

很简单的一个BOSS，BOSS会在开始释放几名杂兵，使用魔法将杂兵消灭后，画面中会出现一个木桶，同时小精灵Dobby会出现在画面中，根据小精灵的位置，控制木桶移动到小精灵附近让其搭桥开启机关即可。注意机关有15秒的开启限制，如果时间到了玩家还没有让小精灵开启机关的话，BOSS会放出杂兵将木桶破坏，此时需要再次将杂兵消灭木桶才会再出现。成功开启一个机关后，BOSS还会再次放出一波杂兵，依旧是消灭他们后，再次移动木桶让小精灵开启第二个机关，如此反复直到到四个机关全部开启后，BOSS亲自出马，这个时候先防御BOSS的魔法，当BOSS施放魔法完毕后猛攻他，他每次受到伤害都会转移位置，在四个角落中随机出现，还是依照以上的步骤来进行，如此反复很快就可以击倒他，完全没有难度。

第二章

①在有蜘蛛的房间内，需要玩家先将可以摇摆的物体全部摇摆出魔法点后，再使用罗恩的点火器将灯内的火转移到有大蜘蛛的房间，解放大蜘蛛后就可以赶跑死灵继续探索。

②在有两只小蜘蛛出现的房间内，根据提示使用新的技能，在角色周围划一圈后发动全体攻击让蜘蛛眩晕，接下来才可以将蜘蛛成功杀死，成功消灭多个敌人后，出现新的机关继续探索。

③有四个颜色机关的房间，按照“绿蓝红紫”的顺序开启。

第三章

①在第一个场景使用新角色的新技能来解开大门的锁。

②第二个场景会出现针刺，根据针刺的间隙空档钻过去，配合限时机关才能通过。最终大门前，地上的垃圾摇摆后会出现机关，踩在上面可以找到本关的四个碎片之一，另外注意在移动箱子时，移动到有悬崖的地方是会掉下去的。

③在有巨人出现的场景中，玩家可以点击周围角落中的石头，石头会在玩家周围转动，转动开始后点击巨人就可以攻击它。巨人的攻击力和体力很高，石头用完的话就只能使用普通攻击了（注意石头碰到障碍物也会碎掉）。另外，该场景使用箱子压住机关可以获得本关的绿色奖牌。

BOSS 火龙

火龙会在神殿柱子的空隙之间喷火，地面上遗留火焰的地方不能直接通过，而是要绕过去。火龙喷火结束后，快速移动到小矮人的位置会触发机关，接着往火龙的地方跑，注意躲避空中的落石。接近火龙后，控制落下的石头砸火龙的头，一次一点血，三次就会发动剧情。火龙再次进入喷火状态，此时小矮人会转变位置，如此反复三次即可将其击破。注意火龙眩晕有时间限制，另外最后一次火龙的火焰中会出现移动的火柱，小心躲避。

第四章

①一开始的场景用纳威的生长术才能通过，接下来需要发动哈利的复原术解谜后在3秒内进入下一个场景。

②第二个场景将木桶压在方形的地板上才可以放下右边的吊桥，接着自己站在圆形的地板上，再让另一名角色踩上方的地板才可以通过。

③第四个场景的冰块谜题按照“左、下、左、下、左、下、右、上”的顺序移动，就可以压住机关通过。

第五章

①操作角色为麦格女士，要利用她的虎斑猫形态来通过一些狭小的洞。身后的矮人没啥特技，在之后出现四个学院纹章的场景中，排列好纹章她能够发动纹章术将机关打开，基本上是没啥用的技能。注意本关的麦格女士在防御一定时间后能够发动五个方向的火球攻击，威力和范围都要比前几章的角色要高出不少（庭院的杂兵战中必须先使用一次火球术才能开始战斗），战斗中善加利用便能快速消灭杂兵。

第六章

①第三个场景，先摇摆石像后，击打绿色宝石机关让植物出现，再发动魔法生长出藤蔓并爬上去。根据提示使用防御将敌人的魔法弹回去一次后再打倒他，接着摇摆场景中所有的花朵并使用岩石术疏通道路后，击破所有敌人就会出现石块（多使用防御蓄力技能），最后压住机关通过。

②第四个场景，先击破所有敌人，再回收学院纹章开启宝石机关，在30秒内乘坐移动平台到对岸，踩住地板机关后切换到另一个人，10秒内踩住另一个地板机关开启最后的大门，接着5秒内通过即可（从悬崖掉下去的话，建议等时间结束后重来）。

③第六个场景，先不用管右边的移动平台，一路前进击倒4名敌人后开启地板机关，接着爬到上层回收完学院纹章再下来，对着移动平台的方向发动五火球术就可以打开大门（看不到也没关系，没打中的话调整一下方向即可），13秒内通过即可。

④第七个场景分三部分，开始后要在30秒内掩护纳威，此时只会出现蜘蛛型的敌人，逐个消灭即可。完成后场景中出现岩石，控制它给纳威搭桥进入第二部分，依旧是在30秒内保护他，此时会出现魔法型敌人，多利用防御后的蓄力攻击。第三部分依旧如此，敌人会更多，一定要注意防御的方向，并时刻保护纳威（血槽在玩家下方显示）。

⑤第八个场景比较难，先摇摆花生长出藤蔓，接着来到最高层会遇到很多敌人，逐个击破会比较快。最后开启下方出现的宝石机关，再击倒出现的敌人后过关，注意最高处平台的植物摇摆后可以获得本关最后一个学院纹章。

⑥最后一个场景需要快速通过会塌陷的吊桥，掉下吊桥会强制重来。会塌陷的地板可以看出来，紧跟着NPC很快就可以通过，但如果跑得太慢，也要重新通过。

第七章

①本章操作的角色为罗恩和赫敏，第一个场景开始后，先击破所有的敌人，将出现的台座移动到中央空缺的位置，然后再将新台座移动到左边空缺的位置和和右边空缺的位置后，上去开启三个宝石机关，成功后开门进入下一个场景。

②第二个场景先消灭所有敌人，然后通过移动平台来到右边的部分击打宝石机关让开始位置的烛台出现，接下来操作赫敏开启上方的大门后，切换到罗恩吸收烛台的火焰再用其点燃下方烛台即可，走之前别忘记回收出现的学院纹章。

③第四个场景比较复杂，踩一次地板会让中间的连接冰块出现，按照1到12的排列顺序开始（地图上从左到右，从下到上），先踩2、5、4后来到1的位置，切换罗恩收集火焰。切换赫敏摇摆区域3的垃圾，接着踩下4的地板后从1返回可以来到区域6，踩下这里的地板后就没难度了，根据提示一路前往7以后的区域，按照顺序踩能踩的区域即可一路开启道路，最后换罗恩来到区域11施放火焰开启道路。

④第五个场景先消灭所有敌人，再

来到中央位置将水冻成冰，然后控制它压住地图左边的机关，再返回中央区域往上走，先使用赫敏解开上方的铁门，再将出现的水潭冻成冰块后让其压住最上方的机关，进入左上角的区域后开启宝石机关，再进入左下角的区域，一路开启剩下的大门后通过，注意离开前回收最初区域出现的学院纹章。

⑤第七个场景先操作赫敏从右边的移动平台一路前进，解除左上角大门的锁后，切换到罗恩走左边的移动平台到左上角移动火焰，成功后中央的蛇头会升起，最后乘坐移动平台击打中央的蛇头开启最上方的大门过关。开启后记得再走一次左边回收本关的Dark Mark。

⑥第八个场景很简单，将敌人击破后按照墙壁上月亮的顺序来控制出现的台座，压住地面的机关，正确的顺序为右上、右下、左上、左下。

⑦进入第九个场景后，先控制台座压住下方的机关，然后来到上方走移动的平台踩住对面的地板后，出现另一个移动平台，此时有25秒的时间限制，切换操作角色后快速移动到另一个移动平台上踩对面的地板就可以开启大门，走的时候别忘记回收最后一枚学院纹章。进入下一个场景后穿越机关，本章完成。

BOSS Goyle

BOSS的攻击方式很单调，他只会在几个火柱之间移动，然后在十字路口施放一个火柱，火柱会在几秒后爆炸，向四个方向攻击。本关最好的打法是“守株待兔”，只要守在十字路口下方进行蓄力，等BOSS跑过来给它一招即可，追着他打绝对得不偿失。看到BOSS在可以攻击到自己的范围内施放火柱时，提前移动到其他区域即可。BOSS有时会停在道路中央休息，能够赶过去的话建议瞄准给它一个零距离的蓄力攻击，赶不上就算了。BOSS在体力低下时还会使用全范围的魔弹攻击，防御即可。

第八章

①本关只有哈利一个人，开始后击破所有的杂兵，接着来到右下角的区域会发动新的魔法，现形术可以让隐形的宝石机关出现，注意完成后会有很多杂兵一起出现，难度很大，拉开距离后使用蓄力攻击——小心中敌人的束缚魔法，否则玩家一定时间内直接变成靶子。将最后的敌人消灭后可以回收一枚学院纹章。

②第二个场景完全是杂兵大混战，一共有五波以上的杂兵持续出现，难度不低。将场景中的罐子打破有一定几率出现回复药，要多加利用，完成后可以拿到本关的Dark Mark。

③第三个场景需要先让木桩显形，然后将它移动到机关上，再移动另一个木桩搭桥来到中央的平台，最后移动之前的木桩搭桥即可开启机关。

④第四个场景比较难，开始后会有矮人和巨人出现，建议优先击破矮人后再对付巨人。注意矮人会增援三次，一共8名，打倒矮人会掉落回复药。引诱巨人撞墙会进入眩晕状态，此时就是攻击他的最好时机。完成后依次开启机关即可，注意回收左上角的学院纹章。

⑤第五个场景比较简单，消灭敌人后开启两个机关，最后踩左上角的机关打开铁门。注意，右边的角落内有一枚学院纹章记得拿。

⑥第七个场景中，先击破敌人，再连续使用显形术和复原术可以找到本关最后的学院纹章。

第九章

①第一个场景的难度很大，敌人非常多，可以与他们拉开距离后使用蓄力攻击逐个击破，全灭后大门会自动开启，同时出现一枚学院纹章。

②第二个场景，先走左边消灭所有敌人后回收学院纹章，接着走右边的道路，注意这里需要全灭敌人才会出现宝石机关，开启后必须在7秒内通过大门。

③第五个场景操作的角色会变成罗恩和赫敏，需要先开启两个宝石机关，接着切换到罗恩将火焰引到另一个烛台上，最后打开两个红色机关还可以回收一枚学院纹章。

④第六个场景，先消灭所有敌人，接着将左边的积水冻结成冰块，然后上左边的楼梯踩下地板，切换到另一名角色后开启左边的宝石机关，下楼后控制左边的冰块滑到右边的空隙中，再将右边的积水也冻结成冰块即可通过，最后踩下最右上角的地板开启大门

⑤第八个场景，先击破所有敌人，再开启左下角的宝石机关，接着将两个木桶移动到右边后开启另一个机关，最后开启左边紫色的机关后通过，注意这个时候会出现Dark Mark。

BOSS 巨手

两只巨大的手臂，打法很简单，当BOSS的大手往地面砸的时候会从空中掉落巨大的石块，点击石块控制它们砸BOSS的巨手即可对BOSS造成伤害。BOSS惟一具有威胁的攻击在于大手往地面砸时会出现圆形的冲击波，不过冲击波的范围很小，从地图上看见BOSS头像出现后及时躲开就不会受到伤害，胜利后进入最终章。

最终章

①最终章没有太多谜题，大部分场景都是出现大量的敌人、消灭敌人后出现新的机关和道路，每一个场景几乎都可以直接找到一枚学院纹章。最后与伏地魔战斗，一开始和他对拼魔法，像平时摇摆物体那样就可以轻松过关，接着被传送到第一阶段。

BOSS 伏地魔·第一阶段

第一阶段BOSS会位于中央的平台上，当其前方有魔法盾时，他会召唤石块从空中掉落砸玩家，数次后切换攻击，此时BOSS处于无防御状态，数秒后从空中召唤巨大的石块掉落。攻击BOSS只有一个方法，就是控制前期掉落的小石块去砸BOSS，因为小石块存在时间有限，且碰到障碍物会自动毁掉，因此一定要在第二层平坦的地区移动。被小石块砸到掉一点血，大石块砸到则掉两点血，累计砸中三次即可完成战斗进入第二阶段。

BOSS 伏地魔·第二阶段

第二阶段是与BOSS在一个狭长的通道中战斗，战斗开始后BOSS会随机移动，在BOSS移动到通道附近的龙头旁时，快速踩下方的地板就可以施放火柱烧BOSS，反复三次就可获胜，难度要比之前更低。胜利后再与BOSS拼一次魔法，就是完美的结局了。

玩后感

游戏最大的特点就在于操作简单上手，即使是新手也能很快学会，使用触控操作方式可以全程无压力地完成游戏。游戏的画面中规中矩，音乐则沿用了电影中的原声。故事剧情紧接着《死亡圣器》第一部开始，剧情上基本沿袭电影版路线，推荐给喜欢《哈利》电影又喜欢美式解谜游戏的玩家。

栏目主持：LIKY

在PSV超低的价格公布后任天堂终于坐不住了，把上市仅几个月的3DS的价格大幅下调，小C觉得造成现在3DS销量不佳的原因除了有苹果索尼前后夹击外，其自身没有拿得出手的大作也是一个关键，任天堂想逆转现在的颓势必须花大力气啊！

文 翔Starry、Civily练

PSP 上坡旋风 携带版

さかあがりハリケーンPortable

Alchemist	AVG
日版	容量：约1.24GB

本辑游戏推荐 轻松有趣的学院生活

本作原是由制作过《女仆咖啡帕露菲》和《青空下的约定》的知名公司“戏画”于2008年推出的一款恋爱冒险游戏，这次移植到PSP上除了对游戏画面进行了优化外还增加了一名新的可攻略女主角。游戏讲述了主人公皆川巧是一个被称为“旋风”的问题生，他在多次违反纪律后被迫转入了监管很严厉的武月学院，而参观新学校时他意外地和一位女生在教室里邂逅，从此无聊的学园生活开始慢慢改变。本作的人设由人气画师“ねこにゃん”负责，角色们的性格特点都十分鲜明，御姐、乙女等类型都是一应俱全，而厂商还邀请到了加藤英美里、今井麻美等知名声优为本作配音，玩家可以对每个角色的说话音量进行分别调整。除了人设优秀外本作的画面也制作得十分用心，在诸如眼睛、手指、树叶等细节上加入了一些动态效果，大大增强了玩家在游戏中的代入感。本作的玩法和大多数AVG恋爱游戏类似，玩家需要不断在校园内移动以发展剧情，在游戏中按下方块键可以调出菜单查看资料或进行设置，而在对话时按下Select键还可以保存当前图像并当作桌面使用，不过有点坑爹的是本作在通关前不能使用Skip功能，在剧情低潮时这种设定无疑拖慢了整个游戏的节奏。虽然本作在经典程度上还无法超越先前提到的《女仆》和《青空》，但也是PSP上一款优秀作品，剧本和人设都很不错，玩惯了猎奇作品的玩家不妨尝试在本作中寻找一下过去学校中那种单纯的岁月。

▲大叔的杀气很重啊！

▲本作的场景风格很清新。

推荐给 原作的粉丝玩家·对学院题材感兴趣的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS

功夫熊猫2

Kung Fu Panda 2

THQ	RPG
美版	编号：5796

梦工厂推出的动画电影《功夫熊猫2》在上映后取得了不错的票房，憨态十足的阿宝再次施展它的搞笑功力给观众们带来了欢乐，而本作就是根据其改编而成的一款RPG。本作讲述已经成为神龙勇士的阿宝与盖世五保一起保护着居住的山谷，不过好景不长，强大的敌人孔雀计划用一个秘密武器征服中国并毁灭掉功夫，于是阿宝踏上了旅途，辗转各地寻找摧毁秘密武器的方法。本作场景的中国味非常浓厚，画面制作得也很细致，特别是在一些室内场景，门窗上古朴的雕花都能清晰可见。游戏中玩家需要在大地图上寻找有感叹号的地点并触发事件推动剧情的发展，中途你可以在任何城镇上逗留，如果时间够的话还可以出城碰碰运气挖一下宝。本作的战斗系统是传统的回合制，但是过于单调的战斗让人玩久以后会有倦怠感，反而是剧情中经常穿插的一个纸牌小游戏非常有趣，原电影的粉丝不妨一试。

▲整个游戏的色调就是一片中国红啊。

推荐给 **RPG游戏爱好者·原动画的粉丝**

PSP

世界第一无厘头恋爱 满堂红

世界でいちばんNGな恋 ふるはうす

Boost On	AVG
日版	容量：约1.41GB

▲妹子的眼睛萌得深入人心。

《世界第一无厘头恋爱》是Hermit于2007年推出的一款恋爱冒险游戏，虽然该作当时销量很一般，但是其轻松幽默的剧情受到了许多骨灰级Gal Game爱好者的热捧，时隔4年后该作被移植到了PSP平台。游戏讲述了失业后的男主角芳村理对成熟女性穗香一见钟情，他鼓起勇气向这位已经有孩子的熟女表白，不过穗香却最终与别人私奔并把孩子留给男主角，从此引发出了一场闹剧。游戏相对原作除了增加一些新剧情和CG外，还把画面比例调整到了16：9，在游戏前期玩家需要对每个角色的性格进行了解，根据选择的不同剧情会发生相应的变化，并最终产生不同的故事结局，而经常在菜单中查看以往的对话信息能协助玩家对剧情方向进行把握。此外，在游戏通关后玩家还能在鉴赏模式中查看到精美的CG和游戏背景音乐。总的来说本作搞笑的剧本能让人心情愉悦地玩下去，对此类题材感兴趣的玩家不妨一试。

推荐给 **原作的粉丝玩家·喜欢轻松剧情的玩家**

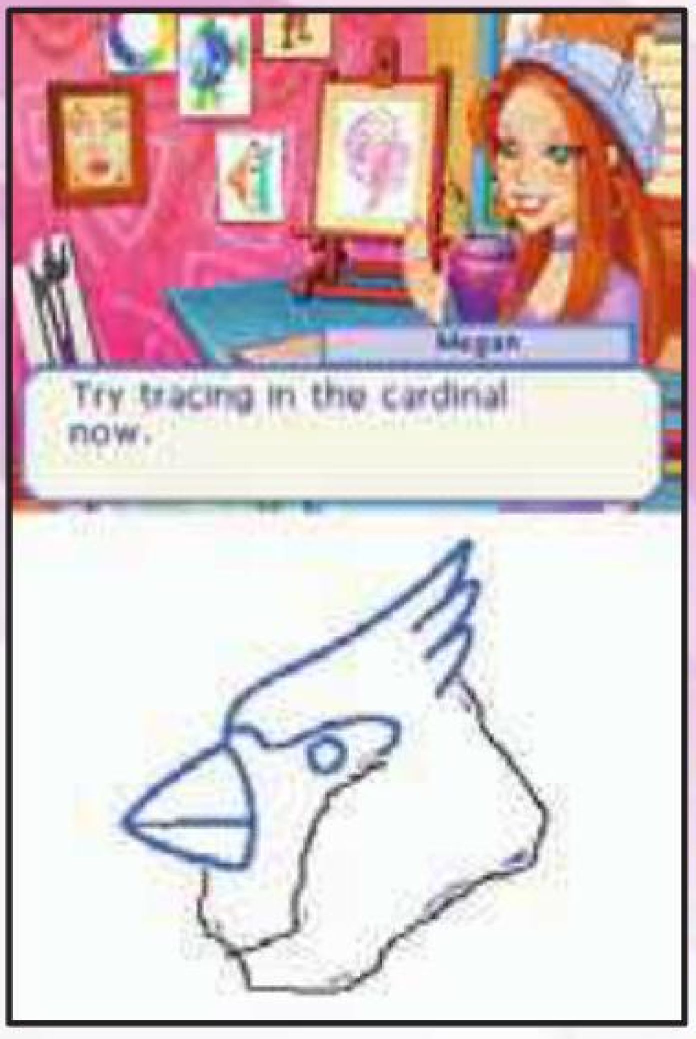
NDS

幻想系列 画家

Imagine Artist

Ubisoft	PUZ
欧版	编号：5790

许多人都觉得“画家”是一个高不可攀的称号，因为绘画除了需要具有艺术细胞外还要能耐得住寂寞，而本作将枯燥的绘画过程变成了游戏，玩家可以在娱乐中学习到一些基本的绘画知识。游戏中学习绘画的过程被安排得非常有规律，玩家在房间中只需查看日历就可以清楚地知道自己的学习目的和进程，而开始自然要从最简单的入手，玩家需要用铅笔照着蓝色的图形进行临摹，从轮廓到细节逐渐深入，如果有不小心画错的地方还可以用橡皮擦擦掉。到了游戏后期玩家还可以把不同的颜料挤到调色盘中，对画好的草图进行上色，让整个画图变得更加丰富饱满。此外，本作的挑战模式非常有趣，在60秒里玩家需要快速画完直线、曲线等基础图形，虽然看起来很简单，但是想在有限的时间里把它们全都画好却并不容易，基本功不好的玩家不妨在挑战模式里多多练习。



▲想一丝不差地画出一只鸟还真不容易。

推荐给 **爱好涂鸦的玩家·对绘画感兴趣的玩家**

PSP 二世之契 回忆之端

二世の契り 想い出の先

Idea Factory	AVG
日版	容量：约1.63GB

▲游戏中的人物姿态也是非常复古。

“穿越”题材除了在小说和电视剧中很流行外，在冒险类游戏中也能经常见到，而本作就是该类游戏中的一款优秀作品，其独特的视角和剧情能给玩家带来很多新鲜感。游戏讲述了加入弓道部的普通高中生白羽真奈因为突发事件穿越到了战国时期，并被意外地带到了君主的城堡里，君主命令自己的直属忍者队“轩猿众”作为真奈的护卫，而真奈逐渐和这些护卫们产生了感情。在游戏中玩家需要在地图上不断移动触发事件，而左下角的标志代表朝、夕、晚三个时间段，随着时间变化同一地点发生的事件也会产生一定改变。此外，本作还有一些贴心的提示系统，每当好感度提升时都会在屏幕上出现一朵菊花，让玩家在有剧情分支时能更方便地进行抉择。虽说本作的人物对话有时显得有些冗长，但是游戏的整体素质不错，对穿越剧情感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 恋爱冒险游戏爱好者·对穿越题材有爱的玩家

NDS 蓝精灵

The Smurfs

Ubisoft	PUZ
欧版	编号：5785

《蓝精灵》是由比利时漫画家皮埃尔·库利福德创作的一部漫画，制作成动画后在比利时电视台播出，迅速红遍了全世界，至今仍然拥有许多粉丝。本作人设和原动画完全一样，但是为了配合最近上映的电影，所有角色都变成了3D版，游戏整体色彩搭配得很清新，给人一种心情舒畅的感觉。本作的故事虽然还是建立在蓝精灵和格格巫的斗争上，但是气氛相比原动画轻松了不少，玩家更多的是和蓝精灵们玩一些有趣小游戏，比如在其中一个游戏里，玩家需要利用屏幕下方的水果、蜡烛等素材来装饰空白蛋糕，弄得越漂亮相应得到的评价也会越高，而在游戏结束后玩家还可以在三个可爱的蓝精灵人偶中选择一个进行收藏。总的来说本作是一款素质不错的游戏合集，附带的英语朗诵小故事能帮你回忆起蓝精灵动画中的经典剧情，原作动画的粉丝不要错过。

▲这么多可爱的人偶该选哪一个呢？

推荐给 小游戏爱好者·原作动画的粉丝

PSP 疯狂农场

Farm Frenzy

Alawar entertainment	SLG
欧版	容　量：约16MB

▲农场里的动物数量还不是很多。

城市的发展非常迅速，越来越多的人开始怀念慢节奏的乡村生活，而近日iOS平台上大受欢迎的经营类游戏《疯狂农场》被移植到了PSP平台。本作的画面是典型的卡通风格，各种可爱的小动物造型都被刻画得栩栩如生，绿黄色的色调给人一种清新自然的感觉。本作的教程非常详细，游戏初期玩家需要在系统引领下体验每一个操作，当熟悉完整个流程后玩家就可以正式开始管理农场、饲养牛羊、收集鸡蛋等活动，并把牛奶和更多的农产品销售到市场中去，赚到一定的资金后玩家就可以投资建设牛奶加工厂，升级仓库的储存容量。此外，每当完成一个关卡后都能获得一些奖章，想完全收集齐它们并不是一个简单的事情。虽说本作趣味性很强，但是由于场景较为单一，游戏后期频繁的机械式操作会让玩家感到疲劳，对经营类游戏有爱的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 喜欢经营类游戏的玩家·向往乡村生活的玩家

多拉的生日大冒险

Dora's Big Birthday Adventure

2K Play	ETC
欧版	编号:5802

《多拉历险记》是由美国尼克动画频道制作的一部儿童教学片，讲述了小女孩多拉和好朋友们通过智慧合力解决各种困难的故事，而每个故事都会有一个主题，潜移默化地锻炼小观众们的逻辑和独立思考能力。在本作中多拉准备在生日时和朋友举办一场派对，不过多拉和小猴子被困在了野外，玩家需要开动脑筋帮助他们准时到达派对。本作的画面色彩非常绚丽，卡通味十足，和轻松活泼的旋律配合在一起让人心情非常放松，游戏中玩家需要在触摸屏上通过简单的点、划、圈等动作来解决各种问题，比如路上的小兔子心情不好时你可以用触控笔给它挠痒痒，让它很快把精神振奋起来，而在每个小游戏后都能得到一些奖励，玩家可以在礼物收藏模式中进行查看。值得一提的是本作的配音采用的都是慢速英语，非常适合初学英语的玩家练习口语和听力，原动画的粉丝玩家不要错过。

▲走哪条路才能顺利到达终点呢？

推荐给 刚入门英语的玩家·原作动画的粉丝

一品短消息

PSP短消息

●由动画改编而来的冒险类游戏《无头骑士异闻录》在近日发布了简体中文版，虽然该版本有一些小BUG，但并不影响游戏的进行，原作动画的粉丝值得一试。

●QuinRose在近日推出了《心之国的爱丽丝 纪念版 精彩奇妙世界》，在本作中除了保持前作已有的恋爱路线外，还追加之前没有的友情结局，此外，游戏中的CG数量也达到原作的两倍。

●《死神与少女》近日推出，这是一款讲述死神和少女之间故事的冒险类游戏，游戏中玩家将扮演主角远野沙夜，以“绘本”和“童话”的形式进入到别人的生活中去，故事会在“现实”和“幻想”这两个紧密连接的世界中交替进行。

▲《死神与少女》

●近期推出的《音乐问答》是一款非常有趣的益智游戏，它随机从音乐库里播放一段音乐，然后给出4个歌名让玩家进行判断，玩家越早答对相应的得分也会越高。

NDS短消息

●侦探类游戏《触摸侦探 小泽里奈》在近日发布了简体中文版，除了少量图片外其他内容均已汉化。在游戏中玩家要扮演一名新人侦探，通过NDS的触摸屏发掘线索并最终揭示出事件背后的真相。

●《救援孩童》是由USM推出的一款即时策略游戏，近日它的全文本汉化版发布了。游戏里玩家将参与到火灾、塌方等灾难救援中，通过制定策略和合理运用工具来排除各种困难。

●益智游戏《四叶草 圣石之路》在近日发布了简体中文版，推荐给喜欢解谜动脑筋的玩家。

●《牧场物语 疯狂收割》在近日推出了欧版，“《牧场物语》系列”的粉丝不要错过。

▲《牧场物语 疯狂收割》

近日小C意外地在网上发现了一部神一样的国产动画《高铁侠》，该动画无论角色设定、剧情、分镜头都和以前常在各大电视台播放的日本动画《铁胆火车侠》高度同步，看多了这些重度抄袭作品后，感叹以前那些看似幼稚的《喜羊羊》、《天线宝宝》等原创作品是多么的来之不易。

攻略透解 GUIDE THROUGH

光环视频收录 POCKET HALO

《恶魔幸存者》的系列第二作于7月28日登场，这款被人夸张地称为『NDS最后的杰作』的游戏的确拥有许多优秀之处，每次攻略将会介绍其优秀耐玩的系统和全部分支的剧情攻略。

文 胧月&苍穹 美编 Juxi

恶魔幸存者2				
デビルサバイバ–2				
Atlus	S・RPG	2011年7月28日		NDS
日版	1人	1Gb	6279日元	
无对应周边				

恶魔世界指南书

总论

和前作一样，本作作为一款战棋游戏，同时参与战斗的角色却最多只有4名，每名角色最多带领两只仲魔组队，即场上最多有12个我方单位。流程依然以游戏中的半小时为单位推进，除了自由战斗（FREE BATTLE）外，所有事件的触发都要消耗半个小时。流程中的事件主要分为3种，在流程中分别是主线事件、分支事件和战斗。

主线事件：流程中必须触发的事件，不会随着时间的推进被刷掉。

分支事件：可触发可不触发，数量庞大，触发对应角色的分支事件能提高该角色与主人公的“缘”。由于数量过于庞大，该篇攻略中只列入涉及到角色加入的重要分支。

战斗：进入战棋地图，完成关卡的胜利条件后继续推进流程。

战斗规则

进入战棋地图后，首先需要将我方小队单位配置到地图的指定区域内，战斗前可以自由编成。选择小队后，菜单会从上而下显示地图指令，分别是“移动、攻击、角色名字、仲魔名字1、仲魔名字2、待机”（部分特殊地形会出现如破坏恶魔召唤阵、逃跑等特殊选项）。小队在一回合之内能使用所有指令，一回合内限一次。这些指令没有顺序限制，无论战斗前还是战斗后都可以使用。下达完所有指令后，按“待机”切换到屏幕上方行动顺序的下一个。本作的行动方式并非敌我回合制，而是根据个人行动力决定行动先后，使用攻击指令会消耗掉大量行动力，从而让下一次行动大大延后，行动力会在轮到该单位行动时回复少许，因此如果当前关卡需要急着赶路（比如营救、逃跑、迅速靠近射程长的BOSS），则尽量不必主动对敌人下达攻击指令，被动还击即可。当然这种行动模式也不是绝对的，一些回复力较高的敌方小队在攻击完我方后会使用地图指令接连回复，遇到这种情况还是主动攻击为妙。另外像敌方拥有邪龙、邪神等远程单位时，如果不主动靠近进攻，同样会白白挨打，玩家还是要根据战场情况灵活安排行动。

移动

移动小队在地图上的位置，普通小队的移动力为4格，且不能跨过障碍地形。部分仲魔会使得移动方式发生更改，如邪神会导致移动力-1，灵鸟能增加移动力并能随意跨越障碍物等。

在自由战斗中，地图上会随机出现形似记忆棒的芯片类道具，走到它的邻格能获得数据奖励。该奖励可能是角色的技能，也可能让小队内的仲魔觉醒尚未习得技能，当然更多情况是获得钱。作为游戏中的一项“刷”要素，玩家不妨在不同的地图上。多次尝试。

攻击

我方除非在队伍中配置邪龙（射程2）或邪神（射程3~4），否则攻击距离一概为1，也就是必须贴近敌方单位才能执行攻击指令。指定攻击目标后切换进入战斗画面，玩家要像玩第一人称RPG一样选择作战指令，分为普通攻击（アッタク）、物理技能、属性魔法、万能魔法、辅助魔法、回复魔法和防御（ガ-ド）。被动技能只要装备便可自然发挥效果，无需手动使用。如果人类小队长装备了先制技能，便会在回合开始时自动施放。敌人的状态显示在上屏，注意针对其弱点属性打击。有些抗性很全的敌人非但没有弱点，甚至还对某些属性有耐性、无效、反射乃至吸收。耐性为只承受原本攻击的50%伤害，反射会将攻击反弹给对方，吸收则是将攻击造成的伤害反过来给自己补充HP。对于这种情况，建议玩家以万能属性攻击。退一步的权宜之计，是针对伤害减轻的“耐性”属性打击，无效、反射和吸收万万不要去尝试，只会对敌人有好处。只有一种特殊情况，被动技能“贯通”能让单位的物理攻击无视耐性、无效和吸收造成通常伤害，但对反射无效。

附加回合

战斗画面中标记为EXTRA TURN，战斗时名字下方拥有EXTRA TURN字样的单位可在一轮对攻后再度行动。主动攻击的一方容易取得附加回合，通过会心一击、攻击对方弱点或以无效、反射、吸收技能完美防御对方攻击可打消对方的附加回合，在对方没有附加回合时会心一击、攻击对方弱点或以无效、反射、吸收技能完美防御对方攻击更可以让我方单位获得附加回合。需注意附加回合的取得概率并非100%，即使满足条件也触发不了附加回合的情况也会存在。本作中在附加回合的基础上增加了“双重附加回合”的概念，即当我方小队中带有破坏神种族的仲魔时，在附加回合中的行动有可能会再次带来一个附加回合，屏幕上显示DOUBLE EXTRA TURN。

小队长

每个独立行动单位由1~3名角色或恶魔组成，处于中间位置的是小队长。小队长一旦被消灭，该小队就会消灭。不过要注意在队员存活时小队长只承受原攻击的1/2伤害，且通过集中攻击小队长来消灭小队时，只能获得小队长经验值+1/2的队员经验值。

恶魔的召唤与添付

当我方小队中的仲魔只有一只或干脆没有携带时，轮到该小队行动后，小队长可以从仲魔库里召唤出一只帮助自己作战。如果小队中原本就有两只仲魔，而玩家又想换着用，需要先将其中的一只用归还指令送回技能库，再由小队长另行召唤。此外，本作还新追加了“添付”系统，当同伴与主人公的缘等级到达4以上时，主人公可以把自己的仲魔直接发动给该角色使用，该角色也可以反向发送。注意发送并非交换，如果主人公给同伴发送了仲魔，那么自己在下次行动前就只能保持缺少一只仲魔的状态了。

盗取角色技能

本作角色获得技能的方式是从敌方恶魔处盗取。战斗开始前的配置菜单有“スキルクラック”一项，选择后可指定每名角色想要盗取的技能和拥有该技能的目标恶魔，接着在战斗中用对应的角色将目标恶魔打倒即可获得。即便字体是灰色的技能也是可以盗取的，只不过盗取后不能立刻装备。要注意的是，假如该目标恶魔是跟随小队长一起死亡，而并非自己HP到0，那么技能盗取便会失败。本作中新增了“共通盗取”，即当某个角色与主人公的缘等级达到2时，他/她指定的盗取目标被主人公消灭、或主人公指定的盗取目标被他/她消灭，都能成功盗取技能。后期主人公与主力队员的缘等级应该都在2以上，所以每关遇到必偷的重要技能时，只要让主人公指定该技能盗取，那么无论我方哪个小队歼灭了目标恶魔，都能成功将技能纳入囊中。

CHECK 战斗时的推荐技能

物理系

エクスムーブ：成功命中后能夺取对方的附加回合，不过当对方无附加回合时，虽然能造成攻击力，但无法给自己增加附加回合。

千烈突き+貫通：对无物理反射的敌人能造成巨大伤害，适合力和速都很高的单位装备。

デスバウンド+貫通：对无物理反射的敌人能造成巨大伤害，适合力高速低的单位装备。

千烈突き+石化追加+グリモア：利用石化追加和グリモア提高石化的成功率，再用千烈突き的多段攻击让石化的敌人即死，适合力低速高的单位装备。

双手+攻击全体化+S狂战士の魂：优点是消耗低，双手的第二击的攻击力也很可观。

被动系

除了提升物理和魔法攻击威力的被动技外，还有一些具有装备价值的。

迅返の寄せ/神返の寄せ：提高我方率先行动的几率。

五分の活泉/五分の魔脉：HP/MP最大值上升50%。

贯通：让物理攻击无视敌方耐性、无效和吸收造成的防御效果。

食いしばり：战斗中受到致命攻击时，有一次机会以HP=1的状态存活。

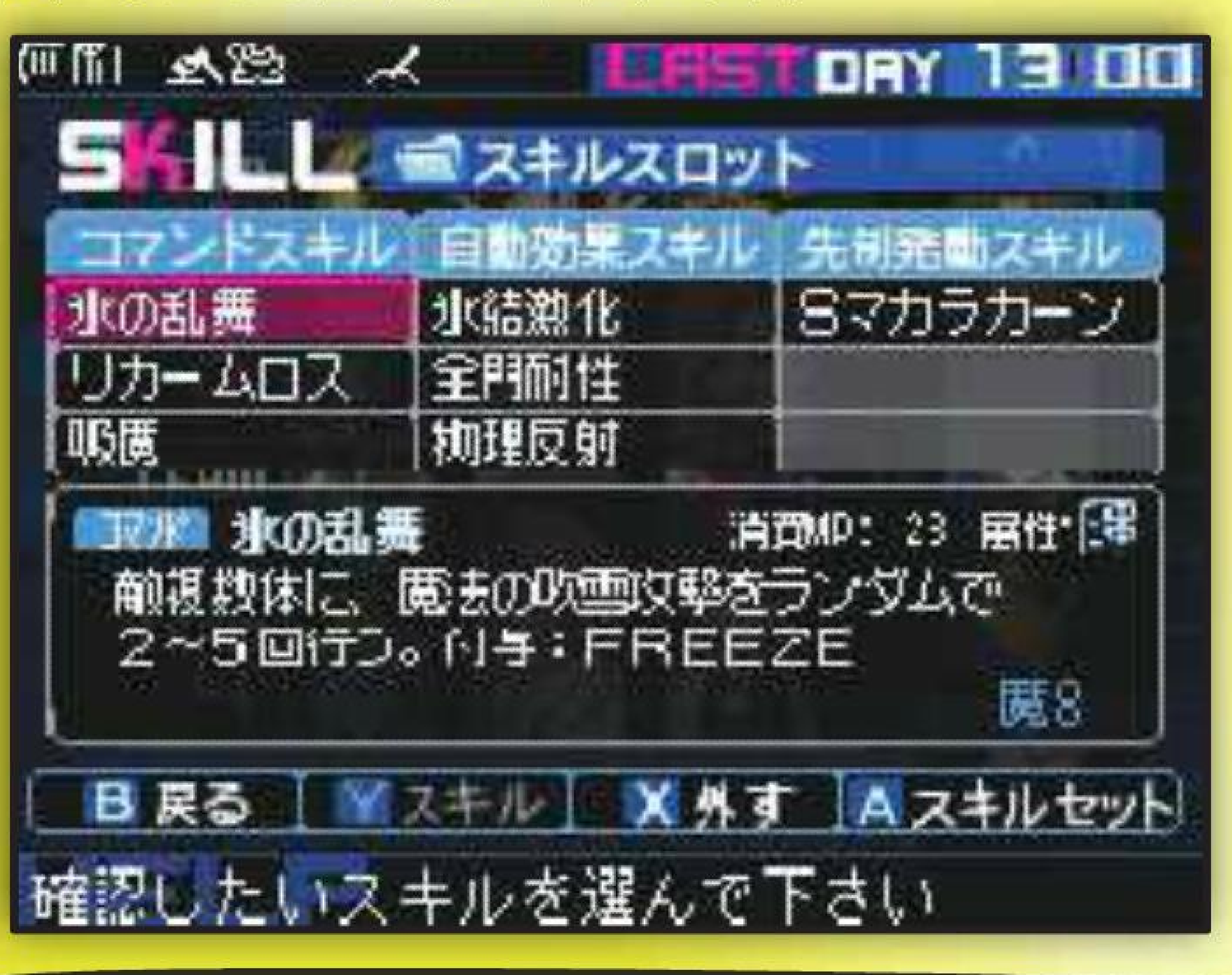
二身の残影：有1/4的几率重复之前的动作，对抗BOSS的利器。

各种耐性、无效、反射、吸收：不用多解释了，根据每关BOSS的主要攻击手段合理换装。

属性系

×の乱舞+对应的属性强化：有炎、冰、雷、岚四种，分别对应火炎、冰结、电击和冲击四种属性。和前作一样，乱舞系的魔法拥有全属性魔法中最高的单体攻击性能，是对抗BOSS的利器。集中提升主人公的魔数值，后期一次乱舞造成1000点以上的伤害是家常便饭。

焦热の狂宴：虽然该魔法会对敌我双方造成火炎伤害，但是如果我方小队全部具有火炎属性的吸收或反射抗性，就能大大提升存活率和杀伤力。



万能系

吸魔：可补充我方单位的HP+MP，魔高的角色甚至可以用它来作为主要攻击手段，最实用的万能魔法。

万魔の乱舞：万能属性的乱舞，虽说可无视属性抗性造成伤害，但由于没有对它强化的被动技能，所以总体实用性还是不如属性乱舞高。

メギドラオン：比较安心的全体大万能攻击，清理杂兵时很是有效。

辅助系

护りの盾：帮助我方每个单位各承受一次攻击，后期敌人攻击力较高时有效，对万能魔法无效。

テトラカーン：帮助我方每个单位各反射一次物理攻击。

マカラカーン：帮助我方每个单位各反射一次魔法攻击，对万能魔法无效。

回复系

常世の祈り：我方全员全回复+全异常状态解除，不过消耗较大，适合给MP较高或拥有装备了吸魔的角色使用。

サマリカーム：让我方的死亡单位满血复活。

リカームロス：我方队伍HP全回复，并从无法战斗或异常状态恢复，代价是使用者的HP降为1，使用时有一定的风险。

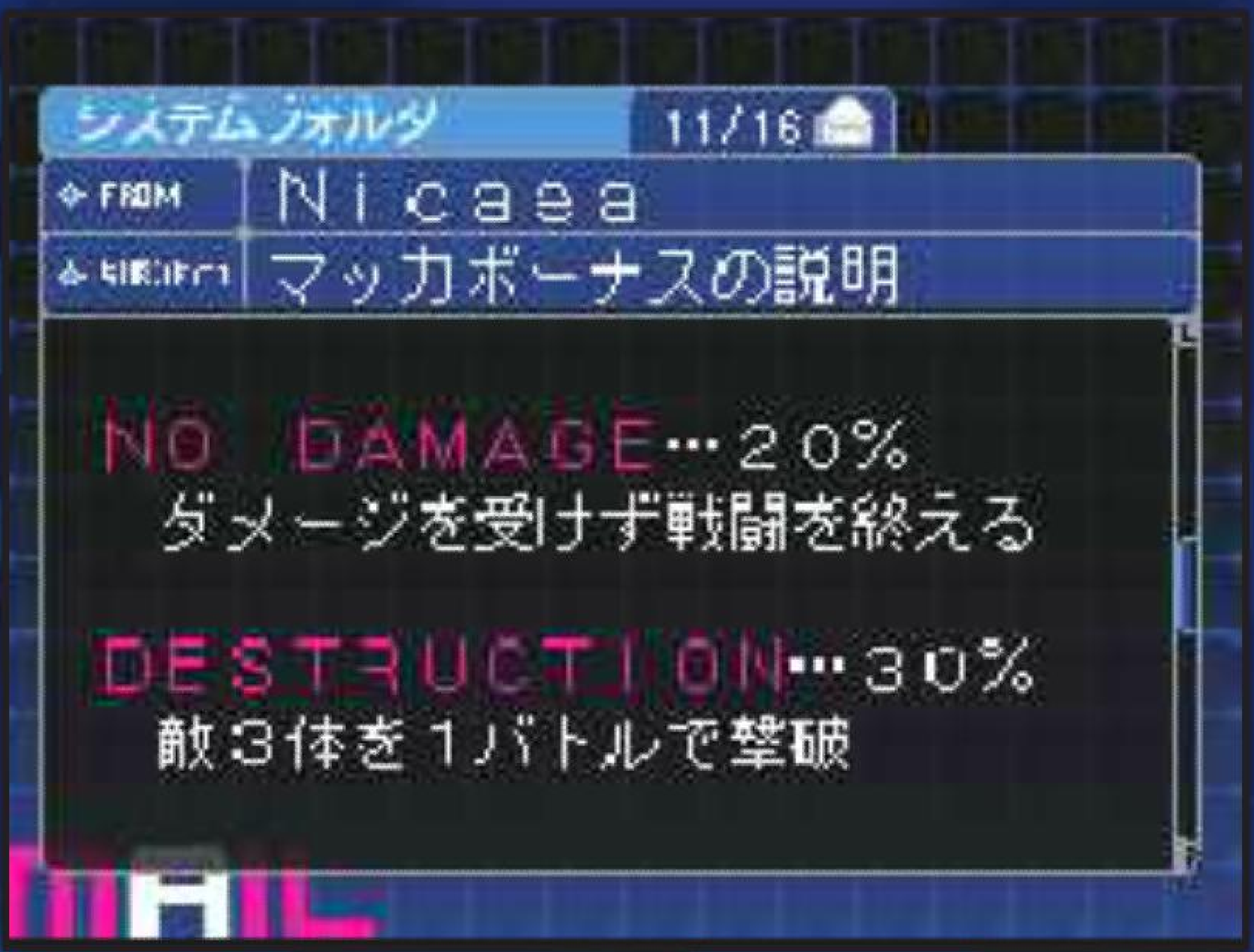
先制系

几乎都很有用，没有特别推荐或不推荐的，根据战场情况合理装配就好。Sラトラカーン、Sマカラカーン、S食いしばり都能大幅提高我方在后期的生存率，读者可以到后文的技能表格部分查看详细。

金钱奖励

战斗时满足一定条件打倒敌人可增加获得的金钱量，详细如下：

奖励名称	达成条件	效果
TECHNICAL	附加回合的增减	增一次+5%，减一次–5%
NO DAMAGE	无伤打倒敌人	+20%
DESTRUCTION	用一次攻击秒杀敌方小队	+30%
DEATH	己方小队出现人员死亡	–死亡人数×30%
SHIELD	用无效、反射或吸收成功防御敌方攻击/己方攻击被无效、反射或吸收成功防御	+20%/–20%



技能属性和状态异常

游戏中敌我双方的可用技能会出现一个图标，代表该技能的种类。部分属性的技能会导致异常状态，比如电击导致休克、冰结导致冻结等，此外还有中毒、石化、麻痹、魅惑等异常状态，如石化这种异常状态非常致命，一旦不小心感染了，就得立刻用女神の慈爱/恩宠、常世の祈り、アムリタ等技能回复。

图标	属性	图标	属性
	回复		火炎
	冰结		电击
	冲击		魔力
	物理		万能
	辅助		特殊

异常状态	效果解释
POISON	中毒，在地图上和战斗中每次轮到自己行动时，HP受到一定伤害
STONE	石化，无法进行任何行动，防御力极高但受到物理或冲击属性攻击时有一定几率即死。
FREEZE	冻结，战斗中无法行动，受到攻击必定会心
SHOCK	休克，战斗中无法行动，受到攻击必定会心
CHARM	魅惑，不受玩家控制，会攻击己方队员或对敌方进行回复
PALYZE	麻痹，通常攻击和物理技能的命中率低下，行动有一定几率被中断
FORGET	遗忘，战斗中无法使用任何技能，只能发动普通攻击
DEAD	死亡，HP降到0后陷入无法战斗的状态

同伴

缘系统

这次我方同伴与主人公存在着好感度设定，完成流程中对应角色的关键对话，能提升这种被称为“缘”的好感度。缘的高低决定了剧情进入分支路线后，角色是否能加入我方。一般来说，除了剧情上固定死亡的角色，其余缘等级在4以上的都能加入。同时，随着不同角色缘等级的提高，能够开启各种特典。

缘特典一览

角色	特典（数字为缘等级的阶段）				
	1	2	3	4	5
	耐性提升系	共通盗取	恶魔解禁	恶魔添付	恶魔解禁
イオ	电击耐性提升	战斗中与主人公能发生技能的共通盗取	女神ハトホル	战斗中与主人公能够互相传送恶魔	妖精ティターニア
ダイチ	火炎耐性提升		幻魔ハヌマ–ン		幻魔セイテンタイセイ
ジョ–	冲击耐性提升		神兽カマプアア		神兽ウカノミタマ
マコト	冰结耐性提升		英雄ジャンヌダルク		女神パラスアテナ
ヒナコ	冰结耐性提升		鬼女ペリ		女神イシス
ヤマト	物理耐性提升		魔神ミトラ		魔神バアル
アイリ	电击和冲击耐性提升		妖兽カイチ		妖兽トウテツ
ジュンゴ	冲击耐性提升		魔神アラハバキ		斗鬼オオミツヌ
フミ	冰结耐性提升		魔神オ–ディン		堕天使アガレス
ロナウド	火炎耐性提升		魔神インティ		魔神オメテオトル
オトメ	电击和魔力耐性提升		鬼女ハリティ–		女神アマテラス
ケイタ	火炎耐性提升		斗鬼ベルセルク		破坏神スサノオ
忧う者	火炎和电击耐性提升，魔力无效		魔神アスラ王		魔王ルシファア–

角色死亡事件

在游戏的第二天～第六天，我方的**ケイタ**、**ジュンゴ**、**ジョ–**、**オトメ**、**マコト**都有可能因为一定的事件死亡，死亡的角色无法再加入队伍，当然玩家可以通过一定的方法去避免。

日期	死亡角色	避免方法
1ST DAY	–	–
2ND DAY	ケイタ	14：30之前选择“甚大な被害”事件
3RD DAY	ジュンゴ	12：00选择“メモリを求めて”事件，然后12：30选择“ダイチの救出”事件
4TH DAY	ジョ–	16：30之前选择“ジョ–の　索”
5TH DAY	オトメ	14：30前选择“予期せぬ敌对”
6TH DAY	マコト	主线战斗“ロナウド立つ”中，不要选择“ロナウドに味方”

※除了以上5名角色外，**ヤマト**会强制在平等线和变革线中死亡，**ロナウド**会强制在支配线和变革线中死亡，只要路线决定便无法避免。

全技能总览

本作中的技能分为指令技能（**コマンドスキル**）、自动效果技能、先制发动技能和种族特有技能。先制技能为人类角色才能装备，种族技能则为仲魔特有。人类角色可以从技能库中选择已获得的技能进行更换，但自身的能力需要先满足装备条件。同类仲魔的特有技能分为上位和下位两种，随着仲魔等级的提高会自动发生强化，而高级的仲魔直接就会习得上位特有技能。

几个“精神”类的自动效果技能比较特殊：盟主の精神是人类角色才能装备的，骑士の精神、圣骑士の精神、勇者の精神3个则是仲魔才有，我方技能库中不会出现。另外，下表中不包括敌方所特有的特殊技能。

指令技能

技能名称	属性	装备条件	技能描述
ディア	回复	–	我方单体HP小回复
ディアラマ	回复	魔≥8	我方单体HP中回复
ディアラハン	回复	魔≥15	我方单体HP全回复
メディア	回复	魔≥12	我方队伍HP小回复
メディアラハン	回复	魔≥18	我方队伍HP全回复
アムリタ	回复	魔≥5	我方队伍从异常状态恢复
常世の祈り	回复	魔≥22	我方队伍HP全回复并从异常状态恢复
リカ–ム	回复	魔≥13	我方无法战斗的单体以HP小回复的状态复活
サマリカ–ム	回复	魔≥21	我方无法战斗的单体以HP全回复的状态复活
リカ–ムロス	回复	魔≥16	我方队伍HP全回复，并从无法战斗或异常状态恢复，使用者的HP变为1
アギ	火炎	–	用魔法之炎给敌方单体造成伤害
アギダイン	火炎	魔≥14	用魔法之炎给敌方单体造成极大伤害
炎の乱舞	火炎	魔≥8	用魔法之炎对复数敌人进行2～5次随机攻击
マハラギ	火炎	魔≥10	用魔法之炎给敌方全体造成伤害
マハラギダイン	火炎	魔≥17	用魔法之炎给敌方全体造成极大伤害

技能名称	属性	装备条件	技能描述
焦热の狂宴	火炎	魔≥20	用无差别的火炎攻击给敌我双方全体造成极大伤害
ブフ	冰结	–	用魔法吹雪给敌方单体造成伤害，附加冻结状态
ブフダイン	冰结	魔≥14	用魔法吹雪给敌方单体造成极大伤害，附加冻结状态
冰の乱舞	冰结	魔≥8	用魔法吹雪对复数敌人进行2～5次随机攻击，附加冻结状态
マハブフ	冰结	魔≥10	用魔法吹雪给敌方全体造成伤害，附加冻结状态
マハブフダイン	冰结	魔≥17	用魔法吹雪给敌方全体造成极大伤害，附加冻结状态
ジオ	电击	–	用魔法之雷给敌方单体造成伤害，附加休克状态
ジオダイン	电击	魔≥14	用魔法之雷给敌方单体造成极大伤害，附加休克状态
雷の乱舞	电击	魔≥8	用魔法之雷对复数敌人进行2～5次随机攻击，附加休克状态
マハジオ	电击	魔≥10	用魔法之雷给敌方全体造成伤害，附加休克状态
マハジオダイン	电击	魔≥17	用魔法之雷给敌方全体造成极大伤害，附加休克状态
ザン	冲击	–	用魔法冲击波给敌方单体造成伤害，对方处在石化状态时有极高几率即死
ザンダイン	冲击	魔≥14	用魔法冲击波给敌方单体造成极大伤害，对方处在石化状态时有极高几率即死
岚の乱舞	冲击	魔≥8	用魔法冲击波对复数敌人进行2～5次随机攻击，对方处在石化状态时有极高几率即死
マハザン	冲击	魔≥10	用魔法冲击波给敌方全体造成伤害，对方处在石化状态时有极高几率即死
マハザンダイン	冲击	魔≥17	用魔法冲击波给敌方全体造成极大伤害，对方处在石化状态时有极高几率即死
万魔の乱舞	万能	魔≥13	用神之炎对复数敌人进行2～5次随机攻击
メギド	万能	魔≥18	用烧尽一切的神之炎给敌方全体造成伤害
メギドラオン	万能	魔≥24	用烧尽一切的神之炎给敌方全体造成极大伤害
吸魔	万能	魔≥11	夺取敌方单体的HP、MP，回复自身的HP、MP
裁きの雷火	魔力	魔≥12	给敌方全体造成当前HP值一半的伤害
火事场吸血	万能	体≥13	夺取敌方单体的HP回复自身的HP，最大HP值越高、剩余HP值越低效果越好
エクスム–ブ	物理	速≥4	对敌方单体进行夺取附加行动回合的物理攻击
ねらい击ち	物理	速≥5	对敌方单体进行必定命中的物理攻击
必中みね打ち	物理	速≥6	对敌方单体进行必定命中的高威力物理攻击，无法直接杀死剩余HP值＞2的敌人
怒りの一击	物理	力≥5	对敌方单体进行必定会心、但命中率只有50%的物理攻击
舍身の一击	物理	力≥12	对敌方单体进行高威力的物理攻击
浑身の一击	物理	速≥11	对敌方单体进行必定会心的物理攻击
贯通の一击	物理	力≥18	给拥有物理耐性的敌方单体造成中等伤害（反不包括射效果）
万魔の一击	万能	力≥22	用贯穿一切防护的神之炎给敌方单体造成伤害
なぎ拂い	物理	力≥9	对敌方全体进行中威力的物理攻击
暴れまくり	物理	力≥10	对敌方全体进行2～5次随机攻击，Lv和体力越高、剩余HP值越多威力越大
绝妙打	物理	体≥9	对敌方单体进行物理攻击，Lv和体力越高、剩余HP值越多威力越大
八相发破	物理	体≥11	对敌方全体进行物理攻击，Lv和体力越高、剩余HP值越多威力越大

技能名称	属性	装备条件	技能描述
デスバウンド	物理	力≥18	对敌方全体进行2～5次随机攻击，Lv和体力越高、剩余HP值越多威力越大
百烈突き	物理	速≥9	对敌方单体进行2～7次随机小威力攻击，我方速度比敌方速度高时，攻击次数增加
千裂突き	物理	速≥13	对敌方队伍进行2～7次随机小威力攻击，我方速度比敌方速度高时，攻击次数增加
弱者必灭拳	物理	力≥9	对处在异常状态的敌方单体进行大威力的物理攻击
死神の点呼	魔力	速≥12	令处在中毒、麻痹、石化、魅惑状态的敌人即死
暗杀拳	物理	速≥9	无视部下的防御效果，对敌方队长进行高威力的物理攻击
ニガヨモギ	魔力	速≥7	中等几率令敌方队伍陷入中毒状态
パラライレイ	魔力	速≥7	中等几率令敌方队伍陷入麻痹状态
セクシ–レイ	魔力	魔≥9	中等几率令敌方队伍陷入魅惑状态
マリンカリン	魔力	魔≥12	高几率令敌方单体陷入魅惑状态
ペトラレイ	魔力	速≥10	中等几率令敌方队伍陷入石化状态
ギガジャマ	万能	魔≥10	中等几率令敌方单体陷入遗忘状态
パワ–チャ–ジ	辅助	体≥11	集中精神、下次攻击时威力大幅提升（战斗结束时效果解除）
会心の予言	辅助	速≥11	战斗中我方全体各有1次物理攻击必定会心
护りの盾	辅助	魔≥10	战斗中我方全体各有1次防护效果，除万能属性外其他攻击无效
觉悟の挑发	辅助	体≥7	自己受到的伤害减轻，但容易引来敌方的攻击
テトラカ–ン	辅助	魔≥13	战斗中我方全体各有1次反射物理攻击的效果
マカラカ–ン	辅助	魔≥13	战斗中我方全体各有1次反射魔法攻击的效果

自动效果技能

技能名称	属性	装备条件	技能描述
盟主の精神	特殊	–	仲魔受到致死的攻击时，队长替其承受伤害
骑士の精神	特殊	×	队长受到致死的攻击时，仲魔替其承受伤害
圣骑士の精神	特殊	×	队长受到致死的攻击时，仲魔替其承受伤害，伤害值减半
勇者の精神	特殊	×	与队长拥有同级以上的耐性时，能代替其承受同属性的伤害
毒追加	魔力	速≥6	进行通常攻击、物理属性技能时，中等几率令对方陷入中毒状态
マヒ追加	魔力	速≥9	进行通常攻击、物理属性技能时，中等几率令对方陷入麻痹状态
石化追加	魔力	速≥12	进行通常攻击、物理属性技能时，中等几率令对方陷入石化状态
封技追加	魔力	魔≥9	进行通常攻击、物理属性技能时，中等几率令对方陷入遗忘状态
吸收追加	特殊	体≥12	以物理属性攻击造成伤害的25%用于回复自身的HP
一分の活泉	特殊	体≥4	HP最大值上升10%
三分の活泉	特殊	体≥7	HP最大值上升30%
五分の活泉	特殊	体≥10	HP最大值上升50%
一分の魔脉	特殊	魔≥4	MP最大值上升10%
三分の魔脉	特殊	魔≥7	MP最大值上升30%
五分の魔脉	特殊	魔≥10	MP最大值上升50%
英灵の加护	特殊	速≥5	会心率上升25%
战神の加护	特殊	速≥10	会心率上升50%
会心激化	特殊	力≥5	会心攻击时造成的伤害提升
迅返の寄せ	特殊	速≥8	战斗中动作加快、容易率先展开行动

技能名称	属性	装备条件	技能描述
神返の寄せ	特殊	速≥11	战斗中动作大幅加快、容易率先展开行动
攻击全体化	特殊	体≥14	通常攻击的目标变成对敌方全体
双手	特殊	力≥10	通常攻击变为小威力+普通威力的2次攻击
エクスティ–ル	特殊	速≥5	容易从对象处夺取附加行动回合
エクスガ–ド	特殊	速≥7	容易从对象处夺取附加行动回合、不容易被对方夺走附加行动回合
贯通	特殊	力≥15	无视敌人的物理耐性，给其造成通常伤害（不包括反射效果）
反击	特殊	体≥7	受到物理属性的伤害时，有低几率用通常攻击进行反击
猛反击	特殊	体≥9	受到物理属性的伤害时，有中等几率用通常攻击进行反击
超反击	特殊	体≥13	受到物理属性的伤害时，有高几率用通常攻击进行反击
二身の残影	特殊	速≥15	战斗中有25%的几率重复刚才的行动
エクストラワン	特殊	速≥13	必定能获得附加行动回合（但邪神和邪龙的种族技能效果优先）
物理锐化	物理	力≥5	进行物理属性攻击时，威力变为通常的1.1倍
物理强化	物理	力≥8	进行物理属性攻击时，威力变为通常的1.2倍
物理激化	物理	力≥15	进行物理属性攻击时，威力变为通常的1.5倍
火炎强化	火炎	力≥9	进行火炎属性攻击时，威力变为通常的1.2倍
火炎激化	火炎	力≥12	进行火炎属性攻击时，威力变为通常的1.5倍
冰结强化	冰结	魔≥9	进行冰结属性攻击时，威力变为通常的1.2倍
冰结激化	冰结	魔≥12	进行冰结属性攻击时，威力变为通常的1.5倍
电击强化	电击	魔≥9	进行电击属性攻击时，威力变为通常的1.2倍
电击激化	电击	魔≥12	进行电击属性攻击时，威力变为通常的1.5倍
冲击强化	冲击	体≥9	进行冲击属性攻击时，威力变为通常的1.2倍
冲击激化	冲击	体≥12	进行冲击属性攻击时，威力变为通常的1.5倍
グリモア	特殊	速≥11	对敌方附加异常状态的成功率大幅上升
同族の心得・攻	特殊	力≥6	对同种族的进行攻击时，伤害上升50%
同族の心得・防	特殊	体≥6	受到同种族的攻击时，伤害下降50%
至高の魔铳	特殊	力≥22	通常攻击变成万能属性
耐物理	物理	体≥5	受到物理属性的攻击时，伤害变为50%
耐火炎	火炎	体≥5	受到火炎属性的攻击时，伤害变为50%
耐冰结	冰结	魔≥5	受到冰结属性的攻击时，伤害变为50%
耐电击	电击	速≥5	受到电击属性的攻击时，伤害变为50%
耐冲击	冲击	速≥5	受到冲击属性的攻击时，伤害变为50%
耐魔力	魔力	魔≥5	受到魔力属性的攻击时，异常状态的附加成功率和伤害都变为50%
全门耐性	特殊	魔≥12	受到物理、万能以外属性的攻击时，伤害变为50%
真・全门耐性	特殊	魔≥18	受到万能以外属性的攻击时，伤害变为50%
物理无效	物理	体≥10	物理属性的攻击无效化
火炎无效	火炎	体≥10	火炎属性的攻击无效化
冰结无效	冰结	魔≥10	冰结属性的攻击无效化
电击无效	电击	速≥10	电击属性的攻击无效化
冲击无效	冲击	速≥10	冲击属性的攻击无效化
魔力无效	魔力	魔≥8	魔力属性的攻击无效化
物理无效	物理	体≥15	吸收物理属性的攻击，回复自身HP
火炎吸收	火炎	体≥15	吸收火炎属性的攻击，回复自身HP
冰结吸收	冰结	魔≥15	吸收冰结属性的攻击，回复自身HP
电击吸收	电击	速≥15	吸收电击属性的攻击，回复自身HP
冲击吸收	冲击	速≥15	吸收冲击属性的攻击，回复自身HP

技能名称	属性	装备条件	技能描述
物理反射	物理	体≥12	反射物理属性的攻击，给对方造成伤害
火炎反射	火炎	体≥12	反射火炎属性的攻击，给对方造成伤害
冰结反射	冰结	魔≥12	反射冰结属性的攻击，给对方造成伤害
电击反射	电击	速≥12	反射电击属性的攻击，给对方造成伤害
冲击反射	冲击	速≥12	反射冲击属性的攻击，给对方造成伤害
耐状态异常	特殊	体≥7	对所有异常状态皆有耐性，不容易陷入异常状态
耐万能	物理	体≥19	受到万能属性的攻击时，伤害变为50%
食いしばり	特殊	体≥9	战斗中受到致命攻击时，有一次机会以HP=1的状态存活
みかわし	特殊	速≥6	容易回避物理属性的攻击
见覚えの成长	特殊	–	待机状态时能够分享参加战斗者得到的经验值
见覚えの急成长	特殊	–	待机状态时能够更多地分享参加战斗者得到的经验值
もうかりマッカ	特殊	–	击倒敌人时获得的金钱增加20%
胜利の息吹	特殊	体≥12	战斗结束后自动回复HP最大值的10%
胜利の美酒	特殊	体≥16	战斗结束后自动回复HP最大值的20%
胜利のチャクラ	特殊	魔≥18	战斗结束后自动回复MP最大值的10%
胜利の雄叫び	特殊	魔≥20	战斗结束后HP、MP自动小回复

技能名称	属性	装备条件	技能描述
S的中の秘法	辅助	速≥7	战斗开始时，敌方全体的回避率下降至0，我方攻击必定命中
Sグリモア	辅助	速≥11	战斗开始时，对敌方全体附加异常状态的成功率大幅提升
S决死の觉悟	辅助	速≥11	战斗开始时不会得到附加行动回合，但容易率先行动
S先制封杀	辅助	速≥15	封印敌方持有的先制技能效果
S斗气の装束	辅助	体≥12	战斗中敌方对我方造成50点以下伤害时无效
S食いしばり	辅助	体≥20	战斗开始时，我方全体获得“食いしばり”效果
S魔道结界·阴	辅助	魔≥14	敌我双方在战斗中使用技能时所消耗的MP减少50%
S魔道结界·阳	辅助	魔≥20	我方全体不能选择物理攻击，消耗的MP变为2倍，魔法效果上升1.5倍
S技巧开眼	辅助	速≥11	敌我双方在战斗中使用技能时所消耗的HP减少75%
S穷地の练气	回复	体≥10	我方队伍受到伤害时，目标的MP小回复
Sリカ–ム	回复	魔≥18	战斗开始时我方队伍中有无法战斗的单位，发动“リカ–ム”效果
Sメディア	回复	魔≥12	战斗开始时我方队伍中的单位HP有损耗，发动“メディア”效果
Sディアラハン	回复	魔≥13	战斗开始时有HP损耗一定量的单位，发动“ディアラハン”效果
S常世の祈り	回复	魔≥21	有HP损耗一定量或处在异常状态的单位时，发动“常世の祈り”效果

先制发动技能

技能名称	属性	装备条件	技能描述
S烈攻の秘法	辅助	力≥8	战斗开始时，我方全体的物理攻击力、魔法威力上升初始值的25%
S解守の秘法	辅助	速≥12	战斗开始时，敌方全体的防御力下降初始值的20%、回避率下降25%
S骨拔の秘法	辅助	速≥14	战斗开始时，敌方全体的命中率、回避率、防御力下降初始值的25%
S轻业の秘法	辅助	速≥8	战斗开始时，我方全体的回避率、命中率上升初始值的25%
S坚盾の秘法	辅助	体≥7	战斗开始时，我方全体的防御力上升初始值的25%
S疾风の秘法	辅助	速≥6	战斗开始时，我方全体的速度+5
Sラトラカ–ン	辅助	魔≥15	战斗开始时，我方全体各有1次反射物理攻击的效果
Sマカラカ–ン	辅助	魔≥15	战斗开始时，我方全体各有1次反射魔法攻击的效果
S鬼门防御	辅助	体≥10	战斗中我方全体的弱点属性变为通常耐性
S绝一门·物理	物理	力≥10	直接取消敌我双方中第一次物理属性攻击的发动
S绝一门·火炎	火炎	力≥10	直接取消敌我双方中第一次火炎属性技能的发动
S绝一门·冰结	冰结	魔≥10	直接取消敌我双方中第一次冰结属性技能的发动
S绝一门·电击	电击	魔≥10	直接取消敌我双方中第一次电击属性技能的发动
S绝一门·冲击	冲击	体≥10	直接取消敌我双方中第一次冲击属性技能的发动
S绝一门·魔力	魔力	魔≥10	直接取消敌我双方中第一次魔力属性技能的发动
S狂战士の魂	辅助	力≥17	战斗中我方全体只能选择通常攻击，给敌方造成2倍伤害
S贯通	辅助	力≥21	战斗开始时我方全体获得贯通物理耐性的效果（不包括反射效果）
S会心の予言	辅助	速≥15	战斗中我方全体各有1次物理攻击必定会心

种族特有技能

技能名称	属性	拥有种族	技能描述
灵障	特殊	幽鬼	所选择的敌方队伍射程变为1、移动力减半（射程=3）
凭依	特殊	幽鬼	所选择的敌方队伍射程变为1、移动力减半、不能回复HP或MP（射程=3）
献身	回复	鬼女	所选择的我方队伍HP回复，回复量为使用者当前HP值的一半（射程=2）
慈母の献身	回复	鬼女	所选择的我方队伍HP回复，并且行动顺序提前1位，回复量为使用者当前的HP值（射程=2）
咒缚	特殊	邪鬼	所选择的敌方队伍在下次行动时移动力变为1（射程=3）
邪念咒缚	特殊	邪鬼	所选择的敌方队伍行动顺序延迟1位，在下次行动时移动力变为1（射程=3）
凶化	辅助	斗鬼	在下次战斗中，队伍全体员各有1次物理攻击必定会心
大凶化	辅助	斗鬼	在下次战斗中，队伍全员物理攻击的会心率上升，会心率随着行动由100%徐徐降低
鬼神双手	特殊	鬼神	通常攻击后能再次发动攻击（效果不能累积）
鬼神无双	特殊	鬼神	通常攻击后能再次发动攻击和使用技能（效果不能累积）
霸王の盟约	特殊	魔王	给敌方造成伤害时回复我方队伍的MP，攻击目标的行动顺序发生延迟
霸王の密约	特殊	魔王	给敌方造成伤害时回复我方队伍的MP，攻击目标的行动顺序发生延迟；使用的话直到行动结束前，吸收、回复的效果变为3倍
おまじない	回复	妖精	所选择的我方队伍的HP回复，附加随机正面效果（射程=3）
妖精の粉	回复	妖精	3格以内所有我方队伍的HP回复，附加随机正面效果
梦幻の具足	特殊	幻魔	能够无视障碍物进行移动，移动所造成的行动顺序延迟减少

技能名称	属性	拥有种族	技能描述
真・梦幻の具足	特殊	幻魔	能够无视障碍物进行移动，移动所造成的行动顺序延迟减少；使用的话能移动到我方队伍的邻接位置上
妖气迅雷	特殊	妖兽	使用后移动力暂时变为7，在战斗中容易率先展开行动
妖光一闪	特殊	妖兽	使用后移动力暂时变为8，在战斗中容易率先展开行动
兽の跳跃	特殊	魔兽	移动或攻击后可以再次移动（效果不能累积）
跳跃自在	特殊	魔兽	移动或攻击后可以再次移动（效果不能累积），在附加行动回合中可以选择逃走
瞬转の舞	特殊	神兽	与所选择的我方队伍交换位置（射程=6）
瞬转の踏	特殊	神兽	与所选择的我方队伍交换位置（射程=8）
いけにえの盟约	特殊	堕天使	根据击倒敌人的Lv，回复我方队伍全员的HP和MP
堕天の烙印	特殊	堕天使	根据击倒敌人的Lv，回复我方队伍全员的HP和MP；使用的话，用魔力属性的技能夺取敌方队伍的MP（射程=3）
飞翔	特殊	灵鸟	能够无视障碍物进行移动，移动力+1（效果不能累积）
飞翔天驱	特殊	灵鸟	能无视障碍物进行移动，移动力+2（效果不能累积）
天使の血杯	回复	天使	消耗HP回复MP，回复量根据Lv而定
天使の圣痕	回复	天使	消耗HP回复MP，回复量根据Lv而定，效果比“天使の血杯”大
邪念の波动	特殊	邪龙	攻击和回复系技能的射程变为2，但己方队伍不会获得附加行动回合，攻击所造成的行动顺序延迟增多
邪念流动	特殊	邪龙	攻击和回复系技能的射程变为2，但己方队伍不会获得附加行动回合，攻击所造成的行动顺序延迟增多；使用的话射程+4
龙胴绞め	特殊	龙王	邻接的敌人移动力变为1，在迎击战时容易率先展开行动
龙胴固め	特殊	龙王	邻接的敌人移动力变为1，受到攻击时行动顺序不会延迟，在迎击战时容易率先展开行动，且能在战前消除敌方初期持有的附加行动回合
混沌の波动	特殊	邪神	攻击和回复系技能的射程变为3，但己方队伍不会获得附加行动回合，攻击所造成的行动顺序延迟增多，移动力-1
混沌の息吹	特殊	邪神	攻击和回复系技能的射程变为4，但己方队伍不会获得附加行动回合，攻击所造成的行动顺序延迟增多，移动力-1
魔力觉醒	辅助	魔神	使用后队伍全员各有1次机会，令消耗MP的指令技能效果变为1.5倍
魔力开眼	辅助	魔神	技能消耗的MP为通常的3/4，使用后队伍全员各有1次机会，令消耗MP的指令技能效果变为1.5倍
女神の慈爱	回复	女神	所选择的我方队伍的HP大回复，并消除异常状态（射程=4）
女神の恩宠	回复	女神	所选择的我方队伍的HP大回复，并消除异常状态（射程=6）
修罗の业	辅助	破坏神	战斗中可以获得二重附加回合，展开第3次行动
修罗の宿命	辅助	破坏神	容易获得附加行动回合，战斗中可以获得二重附加回合，展开第3次行动
梦幻の住人	特殊	魔人	使用后自身可以进行再移动、再攻击，或本队的同伴再次行动，但使用过后直到下次行动时才能再次使用
异界の住人	特殊	魔人	使用后自身可以进行再移动、再攻击，或让本队同伴再次行动，但使用过后直到下次行动时才能再次使用
英雄の印	辅助	英雄	使用后直到下一次行动前，我方队伍受到的伤害减轻30%
英雄の证	辅助	英雄	使用后直到下一次行动前，我方队伍受到的伤害减轻50%

仲魔

终于到了《女神》迷们最为看重的环节了，本作的恶魔数量多达221种，养成乐趣丰富。这代在恶魔系统上也追加了一些要素，下面就来了解一番。

拍卖行

和前作一样，仲魔的素材需要在拍卖行（非战斗画面按下X键，选择オ-クション）里购买。购买方式分为“一口价”、“竞拍”和“实时竞拍”三种。“一口价”会在查看目标恶魔时表示出，按下X键，立刻就能获得该仲魔，不过这种价格通常会很贵，不推荐使用。“竞拍”时，会有一到三名买家与玩家竞争，他们会在开拍前给出一个预估价格，随着倒计时的开始，他们会露出不同的表情：笑脸图标表明其开出的价格会高出预估价；眼睛呈“×”状表明其会降低价格；而嘴巴呈“-”状则表明其最终价格不会改变。玩家只需根据其他买家的表情给出自己的合理价位，就可以把目标恶魔收入囊中了。

一次性购买了多个恶魔，会启动SPECIAL商品事件，即拍卖行里多出许多带SPECIAL字样的恶魔。这些恶魔一般数值较好，且技能开放度高，不过需要通过实时竞拍来惨烈竞争，往往要花大价钱。随着玩家砸钱的增多，拍卖行除了普通货架外还会增添金货架、白金货架和黑市，卖出的恶魔等级逐步提升。每进行一次消耗时间的事件（以闹钟图案表示），或打一场自由战斗，拍卖行的展出仲魔都会更新一次。此外，使用“SELCET+START+L+R”可RESET游戏，读档进入后拍卖行也会更新。

邪教之馆

尽管直接买到手的恶魔也能派上战场，但大多技能缺斤少两，难以独当一面，强力仲魔自然得通过合体的方法来获得。合体后的子代恶魔能够继承亲代恶魔双方面的技能。合成恶魔时的首要原则是针对恶魔的数值，分配对应的技能，如力高的恶魔适合习得物理技能，魔高的恶魔适合魔法主攻等。此外还需注意各仲魔的属性弱点，比如原本弱火炎的仲魔，最好给他附加上火炎耐性、无效、乃至反射和吸收，能把原先的弱点覆盖掉。一些能力数值并不好的仲魔，若可通过升级学会强力技能，也推荐合出来带上战场，作为过渡素材留给今后合体用。在一周目，恶魔合体严格遵循“作成恶魔等级不得比主人公高”，因此在练级时推荐优先将经验值让主人公享受，以尽快获得强大的高等级仲魔。

合体分为二身合体和检索合体两种，检索合体非常方便，玩家可直接选择比主人公等级低的待合成恶魔，然后直接查看它需要的素材。这种逆向检索功能让所有的恶魔都能轻松地制作出来。玩家在检索合成时会发现部分恶魔只有一种合成菜单，如英雄种族、シヴァ、ルシヴァ–等；而标有LIMIT字样的恶魔，我方恶魔库中只能存在一只。

特殊恶魔的解禁

除了前文中提到的缘特典外，还有一些恶魔是需要在流程关卡中满足一定条件才能解禁。这部分涉及大量隐藏要素，在下辑的研究中予以揭晓。

精灵合体

精灵是一类特殊的恶魔，与精灵合体后，恶魔不会发生种族上的变化（即女神+精灵合体出来的仍然是女神），但会发生升格或降格，所以玩家如果懒得查合体表，用精灵合体也能比较方便地使仲魔层层进化。不过有些高等种族只有降格的精灵合体，如女神、破坏神、魔王等。

能力附加

和前作不太一样，本作恶魔已经无法通过积累MAG来复制主人公技能库了。相应地，在打倒地图上的某些敌人后，能够获得一种アドオン道具。恶魔合体时可按X键选择给子代恶魔使用该道具，该道具即可复制技能库里的技能，与前作异曲同工。注意アドオン道具只能储存6个，当获得第七个时，玩家必须选择放弃或替换到原有的。与金钱奖励一样，越高效地打倒敌人，获得该道具的机会越大。

道具名	效果
LV+1	合体后仲魔的等级+1
LV+2	合体后仲魔的等级+2
LV+3	合体后仲魔的等级+3
力+1	合体后仲魔的力+1
力+2	合体后仲魔的力+2
力+3	合体后仲魔的力+3
体+1	合体后仲魔的体+1
体+2	合体后仲魔的体+2
体+3	合体后仲魔的体+3
魔+1	合体后仲魔的魔+1
魔+2	合体后仲魔的魔+2
魔+3	合体后仲魔的魔+3
速さ+1	合体后仲魔的速+1
速さ+2	合体后仲魔的速+2
速さ+3	合体后仲魔的速+3
HP增加小	HP小幅增加
HP增加大	HP大幅增加
MP增加小	MP小幅增加
MP增加大	MP大幅增加
能力继承+	能继承的成长数值上限+4
能力继承++	能继承的成长数值上限+8
即习得	合体后的灰色技能全部变成白色
コマンド解放	合体后的指令技能全部空白，由玩家自由从技能库调用
自动效果解放	合体后的被动技能全部空白，由玩家自由从技能库调用
物理セット	将技能库里的物理相关技能添加到能继承的行列
火炎セット	将技能库里的火炎相关技能添加到能继承的行列
冰结セット	将技能库里的冰结相关技能添加到能继承的行列
电击セット	将技能库里的电击相关技能添加到能继承的行列
冲击セット	将技能库里的冲击相关技能添加到能继承的行列
魔力セット	将技能库里的魔力相关技能添加到能继承的行列
万能セット	将技能库里的万能相关技能添加到能继承的行列
回复セット	将技能库里的回复相关技能添加到能继承的行列
火炎冲击セット	将技能库里的上位火炎、冲击的相关技能添加到能继承的行列
冰结电击セット	将技能库里的上位冰结、电击的相关技能添加到能继承的行列
打击物理セット	将技能库里的上位打击、物理的相关技能添加到能继承的行列
回技セット	将技能库里的上位回复、辅助的相关技能添加到能继承的行列

恶魔全书

本作新追加了恶魔全书，当玩家合成出一个新仲魔时，该仲魔会被自动登录到全书里，以后玩家就可以直接花钱从全书中购买出一模一样的仲魔了。如果玩家合成出的仲魔已经存在，但技能比之前登录的更好时，也可以选择手动将更好的仲魔覆盖之前登录的那只。

全分支剧情攻略

序章

东京都内，模拟考试会场。学生们刚从紧张的考试中解放出来，彼此放松地交谈着。主人公是一位头脑明晰、成绩优秀的少年，看起来考得很轻松。他的朋友志岛大地看起来则不怎么妙了，不过大地也并非那种会被考试束缚的钻牛角尖式人物，他将一个颇为神秘的视频网站介绍给了主人公。该视频网站名为尼西亚，据说登录它的人会不定期地收到与自己有“缘”的人死亡时的视频。令人毛骨悚然的是，这些视频往往带着预言的性质，当然主人公对此只付之一笑。下午两个人正好没有选考科目，拗不过大地的坚持，主人公答应陪他去涩谷逛一逛。

12：00

依次观看剧情，开始会向玩家提出4个问题，答案选什么都没有问题，最后一个“ま、やってみろって”后只能选择“やってみる”。接下来进入名字输入界面，本作的主人公没有默认名，按照自己的喜好输入即可。这次可输入汉字，懂日语的玩家可根据音读搜索。进入尼西亚视频网站，选择“新规登录はこちら”，接着选择网站导游的性别，男性导游名为“提柯”（ティコ），成熟稳重；女性导游名为“提柯提柯”（ティコティコ），开朗活泼。看完网站继续跟志岛大地对话，最后“时间あるなら、涩谷つきあってよ！”的问题，需要选择“いいよ”或者“どうしようかな”，否则将无法推进剧情。

1ST DAY

忧郁的星期天

12：30～13：00

【战斗】死に颜动画

在涩谷流连半晌，主人公与大地准备乘地铁回家，正巧碰上同校的美女新田维绪，大地似乎对她很有意思。一番攀谈后，双方正准备分道扬镳，大地的手机接收到来自尼西亚网站的信息。尼西亚网站播放的是与接受者相关人员的死亡视频，不祥的预感涌了上来。大地打开手机，视频中的光景竟然与当前身处的地铁站一致，不仅如此，视频中一辆地铁疾驰而过，引发大车祸，主人公、大地、维绪以及无数乘客都倒在血泊之中……

真是令人浑身不舒服的视频，如果是恶搞，那也制作得过于精致了。正在这时，一辆地铁真

的从远方迅雷般地驶来，伴随着惊天动地的震动，车体被地震的力量抛出轨道，正正地向三人头顶砸下！

悦惚之间，时间仿佛停止了走动，尼西亚网站的导游提柯询问主人公是否要依靠恶魔的力量脱险。虽然“恶魔”是个禁忌不祥的词汇，但总比命丧当场要好。同意了提柯的建议后，一只奇异的生物出现在众人面前。它扶住倾倒的车厢，却又向众人露出狰狞的獠牙……

战斗说明

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方任一队员死亡

敌方配置

编号	单位
1	幽灵ポルターガイストLV1
2	妖精ピクシ–LV2
3	邪鬼オバリヨンLV2

攻略 战斗开始前，尼西亚网站的导游会向玩家提问，如果按照“谛めちゃう”→“二度も言わせるな”→“终わりでいい”的顺序选择会导致GAME OVER，注意回避。战斗本身没难度，操作3名角色将恶魔打败即可。

13：30～15：30

随意触发剧情，将时间推移到16：00即可。

16：00～16：30

【主线事件】ドゥベ

打败了恶魔，三人的手机里自动被安装了“恶魔召唤程序”。惊魂未定的他们返回地面，却发现东京都内已经乱作一团。涩谷、新宿、池袋……到处都呈现出震后的废墟光景，自卫队员紧急封锁了部分区域，一切交通手段都被强制中断。在四散到各个避难的人流里，主人公们还是尽量保持了自己的镇静，尽管他们不太明白刚才的恶魔以及手机里被强制安装且不能删除的恶魔召唤程序是什么东西。大地购买了面包分给主人公和维绪，由于维绪家住在较远的有明，主人公和大地决定步行送她回家。

路上，三人遭遇到一个形状怪异的物事，这个名叫“贪狼”（天枢）的生物周期性地膨胀着躯体，当膨胀幅度到达最大时，引发的惊天大爆炸将周围的环境爆炸毁灭殆尽，接连引发的大混乱让三人走散。

【主线事件】イオとの合流

主人公在东京车站与维绪合流，两人搜寻着大地的下落。这时，尼西亚网站发来提示，打开手机查看，屏幕上竟然映现出大地的死亡视频。和之前的地铁站车祸一样，该视频也毫无疑问地带有预言性质。为了解救危难的大地，主人公与维绪急忙根据视频找到浅草仙草寺周围。

【战斗】ダイチの危机

仙草寺前，大地正被一群以白色女性恶魔为首的怪物包围着，在提柯和谜之女子迫真琴的帮助下，最终有惊无险地消灭了恶魔。迫真琴表示自己是外星侵略者特别对策组吉普斯的成员，见维绪的脚踝在战斗中受伤，她主动要求带大家去吉普斯本部替维绪治疗。

战斗说明

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	大地死亡
出击条件	大地和维绪必须出击

敌方配置

编号	单位
1	邪龙ハクジョウシLV15、斗鬼コボルトLV3×2
2	妖精ピクシ–LV2、斗鬼コボルトLV3
3	斗鬼コボルトLV3×2
4	幽鬼ポルターガイストLV2、邪鬼オバリヨンLV3
5	妖精ピクシ–LV2×2
6	邪鬼オバリヨンLV3、魔兽カブソLV2
7	幽鬼ポルターガイストLV1、妖精ピクシ–LV2

攻略 邪龙ハクジョウシ的射程为2，HP较多，可以让マコト先削弱其血量，然后派上主人公收最后一下，经验值很丰厚。

17：30～18：00

【主线事件】ジプス东京支局

吉普斯本部，迫真琴替维绪治疗结束，但是组织年轻的首领峰津院大和认为主人公等三人拥有恶魔召唤的力量，这力量很可能来自外星侵略势力，应当被监禁起来，得知该消息的三人急忙从本部逃离。此刻开始恶魔拍卖开始实施。

18：00～18：30

【战斗】男の名はジョー

一行来到日比谷公园，一个名叫秋江让的男子正遭到恶魔的追杀。从他口里得知，其遭遇也和主人公一样，当手机莫名其妙地召唤出恶魔后，由于没有将恶魔打败驯服，便一直遭受袭击，不光是他，东京的许多人都面临着相同的境遇。帮助秋江让收服了恶魔后，他表示愿意加入队伍，一同了解东京这场大骚乱的真相。

战斗说明

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭、或秋江让死亡

敌方配置

编号	单位
1	幻魔タム・リンLV6、幽鬼アガシオンLV6
2	魔兽カブソLV3、幽鬼ポルタ–ガイストLV2×2
3	妖精ノッカ–LV7、魔兽カブソLV2×2
4	斗鬼コボルトLV3
5	邪鬼オバリヨンLV3、魔兽カブソLV2、斗鬼コボルトLV3
6	魔兽カブソLV3、幽鬼ポルタ–ガイストLV2×2

攻略 进入战斗前先去拍卖会上买几个恶魔，攻略时注意保护好秋江，尤其提防敌方的幽鬼可能越过障碍。

19：00～20：00

【战斗】ダイチの男气

由于维绪脚踝受伤无法走快，大地从路边“借来”一辆无人卡车，准备载上四人加快赶路，但之前看到的不明生物“贪狼”从天而降，再次引发了激烈的大爆炸，众人被贪狼与恶魔重重包围。贪狼的火焰攻击无比强悍，并且不断膨胀，以再次发动爆炸。危急之时，大地开着卡车将贪狼头部的爆炸体撞毁，接着大家协力消灭了该怪物的本体。吉普斯的首领峰津院大和与属下迫真琴等人赶到，他们对主人公一行的行为予以嘉奖，表示是他们拯救了东京。

战斗说明

胜利条件	我方全员逃出→打倒ドゥベ
败北条件	我方全灭
出击条件	维绪和让必须出击

敌方配置

编号	单位
1	贪狼星ドゥベLV20
2	妖精ノッカ–7、魔兽カブソLV3、邪鬼オバリヨンLV3
3	邪鬼オバリヨンLV3×2、斗鬼コボルトLV3
4	幻魔タム・リンLV6、幽鬼ポルタ–ガイストLV2×2
5	妖精ノッカ–LV7、幽鬼ポルタ–ガイストLV2×2
6	幽鬼アガシオンLV6×2、邪鬼オバリヨンLV3

攻略 目标是逃跑，实际上不一定要走到指定地点，只需将3人都移动到靠近的位置即可。ドゥベ射程4格，不吃任何属性的攻击（包括万能），不要再它身上浪费时间。注意敌方的魔兽カブソ会降低我方移动力，建议先在ドゥベ的射程外把敌人都消灭掉，然后再一口气逃过去。卡车撞击剧情过后，ドゥベ的耐性会发生变化，物理、冰结、电击、冲击均是其弱点，且HP所剩无几，很容易打败。

21：00

【主线事件】就寝

迫真琴让大家到吉普斯本部休息一晚，第二天派人送他们回到各自家。主人公还从她口里得知，自己手机里的尼西亚网站，其创立人、功能、目的等一切信息都在谜团中，而且尼西亚网站的恶魔召唤程序比起吉普斯机关的要高级很多。

7:30～8:00

【战斗】召唤アプリ恶用者

千岳寺的若干民众使用恶魔召唤程序作恶，被迫真琴制止并绳之以法，走投无路的暴徒们召唤出恶魔，想来个鱼死网破。

战斗说明

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭、或3名暴徒逃到指定位置

敌方配置

编号	单位
1	チンピラLV9
2	青年LV9
3	会社员LV9
4	幽鬼アガシオンLV6、妖兽イナバシロウサギLV9×2
5	幽鬼アガシオンLV6×2、邪鬼オ–ガLV8
6	精灵ノッカ–LV7×2、幻魔タム・リンLV6
7	灵鸟イツマデLV8×2、鬼女キキ–モラLV9
8	邪鬼オバリヨンLV3×2、鬼女キキ–モラLV9
9	幽鬼アガシオンLV6×2、妖精ノッカ–LV7
10	堕天使ガギソンLV11×2、鬼女キキ–モラLV9
11	邪鬼オ–ガLV8×2、灵鸟イツマデLV8

攻略 初始有一名暴徒靠逃走点很近，需要赶快派一名队员追上消灭，否则就会放跑他导致任务失败。使用种族技能“咒缚”能比较有效地限制三个暴徒的行动。

8:30～11:30

【主线事件】大阪同行指示

【主线事件】恶魔の目击谈

【主线事件】いざ大阪へ

虽然大地、维绪等人都被安全地护送回家，但“家”对于他们而言已经不存在了——房屋毁于震灾，父母失踪。无奈之下，众人再次返回吉普斯东京支部。峰津院大和向主人公一行发出协力邀请，在公共交通被毁坏殆尽的情况下，一众人搭乘吉普斯的专用地下列车，前往大阪调查尼西亚网站和外星侵略者。

下车后便看到吉普斯大阪本部的和久井启太，这是一个高二学生，不过性格孤僻，与大家不怎么谈得来。他甩下话让大家下午14点30分在梅田的BIGMAN（编注：大阪地名）集合，就丢下主人公一行离去了。然而随后，尼西亚网站上再次更新出一段死亡预告视频，这次的死亡者正是启太！影像中惟一的线索，就是启太会死在一段巨大的台阶之上，必须在惨剧发生前制止。但是来自东京的他们对大阪的地形并不熟悉，只能在城市里摸索搜寻。

12:00～13:00

【战斗】ハッカ–と恶魔

大阪的街道上同样一片狼藉，被召唤出来的恶魔肆意虐杀着平民。在一处停业的游乐场，众人见到一名似乎失去了自主意识的女性黑客，端坐在高台上不断召唤着恶魔。费力将其及手下恶魔打败，该女性黑客却又被一只高等恶魔传送到其他空间。这一情况表明，恶魔并非简单地是程序召唤出来的杀人兵器，它们也有着自己的组织，并对人类的世界抱有一定目的。

战斗说明

胜利条件	击破女性以及所有恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	虚ろな表情の女性LV16、龙王マカラLV13×2
2	斗鬼ビルヴィスLV10×2、妖精ノッカ–LV7
3	灵鸟イツマデLV8×2、邪鬼オ–ガLV8
4	堕天使ガギソンLV11×2、鬼女キキ–モラLV9
5	灵鸟イツマデLV8、妖精ノッカ–LV7×2
6	斗鬼ビルヴィスLV10、鬼女キキ–モラLV9×2
7	灵鸟イツマデLV8×2、邪鬼オ–ガLV8
8	斗鬼ビルヴィスLV10、幻魔タム・リンLV6、鬼女キキ–モラLV9

攻略 本关注意不要让我方分得太散，否则敌方援军赶到后容易被夹击。

【主线事件】飞び交うウワサ

13:30～14:00

【战斗】西の洗礼

继续寻找启太的半途，救下若干被恶魔追杀的平民，九条绯那子加入队伍。从她口中得知，启太的死亡预告视频地点，正是在约好碰面的BIGMAN。

战斗说明

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭、或绯那子死亡、或平民死亡

敌方配置	
编号	单位
1	邪鬼オ–ガLV8、灵鸟イツマデLV8×2
2	妖兽イナバシロウサギLV9×2、斗鬼ビルヴィスLV10
3	妖兽イナバシロウサギLV9×2、妖精ノッカ–LV8
4	堕天使ガギソンLV11×2、鬼女キキ–モラLV9
5	斗鬼ビルヴィスLV10×2、邪鬼オ–ガLV8
6	灵鸟イツマデLV8×2、鬼女キキ–モラLV9（增援）

攻略 敌方恶魔并不强，难点在于保护绯那子和平民。战斗开始后先派两个小队去左上角清理杂兵，另一边再派两个小队去下方帮助绯那子，保险起见最好有回复技能帮她回血。

14:00～14:30

【事件】甚大な被害

虽然不是必须触发的事件，但是如果玩家不在14:30触发该事件，那么启太就会在15:30的“手迟れの死”中死去。

【战斗】激斗なにわ魂

及时赶到BIGMAN的众人与启太一同打败了进犯的恶魔，制止了死亡惨剧的发生。

战斗说明

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭、或启太死亡
出击条件	绯那子必须出击

敌方配置	
编号	单位
1	妖兽ワイラLV17×2、妖兽イナバシロウサギLV9
2	灵鸟イツマデLV8×3
3	灵鸟イツマデLV8×2、斗鬼ビルヴィスLV10
4	邪龙トウビョウLV12×2、鬼女キキ–モラLV9
5	堕天使ガギソンLV11、龙王マカラLV14×2
6	邪龙トウビョウLV12、幻魔ジャンバヴァンLV13×2
7	堕天使ガギソンLV11、妖兽イナバシロウサギLV9×2
8	斗鬼ビルヴィスLV10×2、灵鸟イツマデLV8（增援）
9	邪龙トウビョウLV12×2、幻魔ジャンバヴァン（增援）

攻略 先尽快走到地面的瘴气上，选择“暴走携带を破坏”掐断恶魔的援军，在今后的关卡中如果遇到该类瘴气，处理办法一样。

15:30～16:00

【特殊战斗】手迟れの死

如果玩家之前没有触发“甚大な被害”事件，也将无法触发“激斗なにわ魂”战斗，而跳到这场战斗。本战的攻略方法与“激斗なにわ魂”一样，但是结束后启太会死亡。

【主线事件】未曾有の危机

一行人随后返回大阪的吉普斯本部，得知除了东京和大阪外，福冈、大分、名古屋、札幌这4个城市也遭受到同样严重的打击。这并不代表日本的其他城市就一切安泰，而是干脆失去了联系，整个日本都面临亡国的危险。虽说日本位于四大板块交接，但同时全面积地受灾，绝不仅仅是“地震”这一自然现象能够解释的。在此非常时期，吉普斯局长峰津院大和向普通人的价值观提出挑战，他认为在此非常时期，如果浪费吉普斯的人力去解救平民，虽然能站稳道义的制高点，但最终结果是导致国内精英丧失、庸民苟存，日本最终还是会亡国。峰津院认为，种族存亡问题当前，为了大局必须让一部分人牺牲。

17:00～18：00

【战斗】メラクの出现

此时，不明外星生物“巨门”（天璇）向大阪的通天阁发动袭击，它的身体产生出爆炸子体，企图对通天阁进行爆破。同时，巨门的冰属性大范围炮击也极具威胁。众人的任务，是在保护通天阁的同时应对源源不断的恶魔，同时还要对巨门本体进行破坏。一番苦战后，大家终于将巨门打倒。

战斗说明

胜利条件	击破メラク
败北条件	我方全灭、或通天阁被巨门的子体破坏

敌方配置	
编号	单位
1	巨门星メラクLV?
2	幽鬼ティング・カットLV16、邪鬼モコイLV15×2
3	灵鸟モ–・ショボ–、龙王マカラLV14×2
4	灵鸟モ–・ショボ–、龙王マカラLV14×2（增援）
5	幽鬼ティング・カットLV16、邪鬼モコイLV15×2（增援）

攻略 BOSS面前的三个闪光格子是我方可以攻击到的区域，但是一旦我方有人进入这三个格子的正前方，就会被BOSS的大炮攻击，非常危险。BOSS会放出子体炸弹，如果让该炸弹移动到通天阁下的指定位置，便会爆炸导致任务失败。地图上最多同时存在3个子体，玩家每消灭掉一个，下回轮到BOSS行动时便会再补充。玩家首先要派两名队员站住格子，然后让擅长物理攻击或冲击魔法的小队上前与BOSS单挑。

18：00～19：00

【主线事件】敌对者の考察

【事件】东京へ归还

经历了昨天和今天的两战，大家发现来犯的不明侵略者均以大熊星座的北斗七星命名，按此推算，至少还有5个侵略者需要应对。路漫漫其修远，大阪的事情好歹告一段落。晚上，主人公一行得到峰津院的首肯，一时返回东京。志岛大地由于有驾照，协助启太和绯那子开车向名古屋运送物资，这正是一波未平一波又起的开端……

一觉睡醒，真琴告知主人公，前往名古屋的大地与吉普斯失去了联系。器械故障是较为理想的原因，更糟糕的可能性是大地可能遭遇不测。担心之余，主人公寻找到新田维绪和秋江让，却得知救助队找到了维绪母亲的遗体。维绪比外表看上去要坚强许多，虽伤心痛哭，但并没有因现实而崩溃，三人一起搭上前往名古屋的专用列车。

8:00～10:30

【主线事件】いざ名古屋へ

名古屋如同预想的一样混乱，滥用恶魔力量的民众抢夺着食物和生活用品。在城市中寻找着志岛大地的主人公一行，遇到伴亚衣梨和鸟居纯吾两名吉普斯成员，得知名古屋的吉普斯支部被一个名叫栗木罗纳尔多的青年带领暴徒占领。纯吾打退了街上的暴徒，继续独自在街道上展开维稳工作。

【战斗】追击GIRL

战斗说明

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭、或搬运物资的敌人逃到指定位置

敌方配置

编号	单位
1	工事作业员LV20、魔兽ネコマタLV19×2
2	女性社员LV19、斗鬼コズキLV18、幻魔ジャンバヴァンLV13
3	女性社员LV19、妖兽ワイラLV17、邪龙トウビョウLV12
4	会社员LV20、鬼女リリムLV18×2
5	会社员LV19、龙王マカラLV17×2

攻略 敌人不强，但注意搬运物资的两个小队，一个会使用妖气迅雷迅速逃跑，亚衣梨会解决她，不用太担心。另一个离电梯比较近，我方要专门派出一个小队去追，否则会让他逃走而导致任务失败。

【战斗】奋斗GUY

战斗说明

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭、或纯吾死亡

敌方配置

编号	单位
1	暴力团干部LV18、斗鬼コズキLV18×2
2	女性社员LV17、邪龙トウビョウLV12、女神サラスヴァティLV19
3	青年LV17、幽鬼ティング・カットLV16、邪鬼モコイLV17
4	チンピラLV18、鬼女リリム×18
5	学生LV19、堕天使アプラクサスLV19×2
6	女性社员LV19、魔兽ネコマタLV19、龙王マカラLV17
7	チンピラLV18、斗鬼コズキLV18、妖兽ワイラLV17

攻略 本关的纯吾堪称“猪一样的队友”，自身战斗力差，却偏要去找较强的敌人战斗，一不小心就会死亡并导致任务失败。玩家需要专门让一个小队带上女神族仲魔，以女神の慈爱不断给他回血，或者用带有灵鸟的小队迅速飞下去救人。只要把暴力团干部打死，这关就没有威胁了。

10:30～11:30

刚刚与纯吾分别，主人公就接收到一条死亡预告，纯吾会死在一个类似剧场的地方。令人惊讶的是，该预告视频中倒下的纯吾的身旁，赫然是失去联系、被五花大绑的大地。由于手机不通，众人无法确定纯吾和大地的位置，这时亚衣梨一提去找吉普斯的另一名电脑专家菅野史来帮忙修复信号。

在名古屋电视塔下，昨天见到的女性黑客再次出现，被一只高级恶魔操纵的她正在无意识地执行黑客工作。亚衣梨一眼认出该黑客也是吉普斯的成员——天才电脑专家菅野史。从恶魔手中解救出她后，众人希望菅野能修复中断的手机信号，方便找出纯吾和大地的位置。菅野却表示当前PC的内存不够，让众人去帮忙找一根内存条，加快修复速度。

【战斗】ハッカーの正体

战斗说明

胜利条件	打倒菅野史
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	菅野史LV22、邪龙ハクジョウLV20、邪神オ-カスLV23
2	妖精ジャックフロストLV21×3
3	邪鬼モコイLV17、邪龙ハクジョウシLV20×2
4	英雄ボティスLV37、堕天使アプラクサスLV19×2
5	幻魔イクティニケLV21、鬼女リリムLV18×2（增援）
6	妖精ジャックフロストLV21×2、魔兽ネコマタLV19（增援）
7	邪鬼モコイLV17、邪龙ハクジョウシLV20×2（增援）

攻略 打倒本关里的ボティス能解禁其合体，不过他的攻击力和HP都不凡，尤其是敌方增援出来的ジェックフロスト小队会一口气把他的HP回满，所以玩家需要先将地面上的三处瘴气破坏掉，并清理完杂兵再挑战ボティス。菅野史不会移动，所以可无视其威胁，将其他敌人都清理完以后再对她进行围攻。

12:30～13:30

【特殊事件】メモリを求めて

这是帮菅野史找内存条的事件，虽然不一定要触发，但是关系到鸟居纯吾的存亡，想收他进队伍的玩家注意不要错过。

【战斗】ダイチの救出

如果前面触发了“メモリを求めて”剧情，将进入这场战斗。亚衣梨与产生厌世情绪的平民争执一番，抢下商店的最后一根内存，赶紧交给菅野使用，很快就确定了纯吾和大地的位置。剧场的出入口很多，主人公、秋江和亚衣梨3人在正面吸引暴徒们的注意，维绪从另外一个门进入，利用纸箱的掩护将大地救出并让纯吾逃离死亡命运。渡过这一难关，菅野、纯吾正式加入队伍，接下来就要驱逐占领了名古屋支部的暴徒们了。

战斗说明

胜利条件	暴徒全灭
败北条件	我方全灭、大地或纯吾死亡
出击条件	维绪必须出击

敌方配置

编号	单位
1	チンピラLV22、妖精ジャックフロストLV21×2
2	学生LV22、邪龙ハクジョウシLV20×2
3	女性社员LV22、幻魔イクティニケLV21×2
4	会社员LV22、幻魔イクティニケLV21、斗鬼コズキLV18
5	青年LV22、堕天使アプラクサスLV19×2
6	青年LV22、堕天使アプラクサスLV19×2
7	チンピラLV20、幽鬼ティング・カットLV16×2
8	学生LV19、妖兽ワイラLV17×2

攻略 将イオ配置在左边，用纸箱掩护可在不被敌人发现的情况下接近大地，先把周围的敌人清理掉，然后在大地的邻格上选择“救出”指令，这时画面上会出现两个紫色地板格，只要大地走上去就可以将心放下一半。ジュンゴ的战斗力比之前强了些，保险起见最好还是跟一个回复小队全程伺候他。

【战斗】さよならジュンゴ

如果前面没有触发“メモリを求めて”或“大地の救出”事件，就会进入该场战斗，关卡的攻略方法与“大地の救出”一样。纯吾会强制在该战斗中死亡，玩家还是尽量避免吧。

13:30～15:00

【战斗】愤怒の男

来到支部，栗木罗纳尔多正指挥平民抢劫支部储藏的物资。他对峰津院大和的措施极为抵触，认为峰津院完全不顾平民的行为有失人道。此外，栗木对峰津院还有私人的仇恨——他的哥哥因为对峰津院家展开调查，离奇失踪，他认为哥哥被峰津院大和秘密抹杀掉了。主人公制止了栗木的疯狂行为，表示会以自己的方式去拯救日本。第三个侵略者是七星中的“禄存”（天玑），它的攻击目标是名古屋电视塔。电视塔在主人公一行的奋力营救之下得以保全。现在的疑问是，侵略者至今进攻的目标分别是东京塔、通天阁和电视塔，为什么它们要对城市里的这些高层建筑进行毁灭性打击？带着疑问，众人当晚返回东京总部。

战斗说明

本战分为两个阶段，阶段一的目标为打倒ロナウド，阶段二的目标为打倒禄存星フェクダ。

阶段一

胜利条件	打倒ロナウド
败北条件	我方全灭

敌方配置	
编号	单位
1	栗木ロナウドLV30、灵鸟スパルナLV31、邪神バフォメットLV32
2	チンピラLV23、天使パワ–LV24×2
3	会社员LV23、邪龙ハクジョウシLV20、邪神オ–カスLV23
4	会社员LV23、魔兽ネコマタLV19、邪鬼オグンLV23
5	会社员LV23、邪鬼オグンLV23×2
6	会社员LV23、邪鬼オグンLV23×2
7	チンピラLV23、妖精ジャックフロストLV21×2

攻略 ロナウド的手下被搬着物资逃跑，逃跑成功也不会判我方任务失败。不过这些平民大多携带着不错的技能，可以盗取一下。注意ロナウド的小队中有一只射程3的邪神，移动时需计算好距离，远程被白打一次很痛。

阶段二

胜利条件	打倒フェクダ
败北条件	我方全灭、或ロナウド死亡

敌方配置	
编号	单位
1	禄存星フェクダLV32
2	妖精ジャックフロストLV21×3
3	龙王ノズチLV23×2、堕天使アプクラサスLV19
4	灵鸟ハンサLV24、邪龙ハクジョウシLV20×2
5	灵鸟ハンサLV24、天使パワ–LV24、邪鬼オグンLV23
6	龙王ノズチLV23、魔兽ネコマタLV19×2
7	灵鸟ハンサLV24、妖精ジャックフロストLV21×2
8	龙王ノズチLV23、魔兽ネコマタLV19×2

攻略 这关敌方的灵鸟小队很棘手，攻击力高，飞行距离远，尤其要优先击破灵鸟ハンサ和邪龙ハクジョウシ的小队。BOSS初始为无敌状态（ロナウド虽然能对该状态的BOSS造成伤害，但玩家无法操控），一轮过后它分成两个个体，一个弱点是物理，另一个弱点是四属性魔法。其实该BOSS分身后强度还不如前一关，站位良好的话一次行动就能秒掉分身。

一早起来，被真琴告知今天将召集东京、大阪和名古屋3个支部的吉普斯成员参加体检。战乱之余的这一出小插曲让志岛大地非常兴奋，甚至谋划着拉上主人公去女性体检室尝试一次“男人浪漫”的偷窥。然而，七星侵略者并没有让人们享受这次小小的闲暇，东京再度出现七星的身影。

7:00～8:00

【战斗】悪意の芽

赶赴战场，这次的侵略者就外形而言非常像第一天的贪狼，但没有贪狼顶部的球状冠，且名字显示为“文曲”（天权）。该侵略者只不过是更大个体分化出来的幼芽，具有引发小规模地震的能力，并不难对付，可随后收到的报告显示，这种侵略者不止一只，它的大量同类在东京各地乃至全国登陆。

战斗说明

胜利条件	打倒文曲メグレズ
败北条件	我方全灭

敌方配置	
编号	单位
1	文曲メグレズLV?
2	天使パワ–LV24×3
3	幻魔イクティニケLV21×2、斗鬼LV25
4	灵鸟ハンサLV24、幽鬼クバンダLV25×2
5	龙王ノズチLV23×3
6	灵鸟ハンサLV24×3
7	幻魔イクティニケLV21、邪鬼オグンLV23×2

攻略 重点要注意的依旧是杂兵，クバンダ的暗杀拳对我方小队长有很高威胁。BOSS每次行动时会发动一次地震，扣除我方全员大约30左右的HP，并不高，建议还是先把敌方灵鸟、天使、幽鬼这些威胁性较高的单位清理干净再去打BOSS。

8:30～9:00

【主线事件】ときめき健康诊断

【主线事件】忧うは人ならぬ者

当吉普斯的成员们做身体检查之际，文曲的幼芽再次发动袭击。这时出现了一名重要的角色——他自称“忧虑者”，是尼西亚网站的管理人。从恶魔对他毕恭毕敬的态度看，其所言非虚。优雅的造型和一弹指就让文曲幼芽灰飞烟灭的力量，令人震惊。忧虑者的真意无法捉摸，但言辞中的隐约之意，是要打败七星乃至力量更在七星之上的高阶存在，改变人类社会的秩序准则。

11:00～11:30

【战斗】止むを得ぬ决断

为商讨打败文曲的计划，主人公与真琴以及吉普斯的医师柳谷乙女前往乘车前往大阪。专用列车车站却被恶魔们封锁破坏，菅野史启动了传送装置，将三人直接从东京传送到大阪本部。该传送装置由吉普斯秘密研发，目前功能尚不完善。它的原理，是将传送对象完全分解成情报，经由网络发动到其他地点，再根据这些情报还原成原先对象。有了该装置，主人公一行今后在东京、大阪和名古屋三地的通行便毫无障碍了。

战斗说明

胜利条件	我方全员逃到指定位置、或敌方全灭
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	灵鸟ハンサLV24×3
2	灵鸟ハンサLV24、幽鬼クバンダLV25×2
3	幻魔イクティニケLV21×2、斗鬼メズキLV25
4	妖精ジャックフロストLV21×2、鬼女リャナンシ–LV26
5	妖精ジャックランタンLV31、堕天使フラロウスLV26×2
6	邪鬼ウエンディゴLV31、鬼女リャナンシ–LV26×2
7	神兽シ–サ–LV30×2、鬼女リャナンシ–LV26
8	英雄ネコショウグンLV31、堕天使フラロウスLV26×2（增援）

攻略 胜利条件是逃到指定位置，但实际上中途会发生坍塌剧情导致出口堵塞，所以玩家只要抱着全灭敌人的目标即可。消灭6组敌人后，ネコショウグン会作为敌方援军登场，它的实力不如之前的ボディス强，将其打败能解禁恶魔合体。

12:00

【主线事件】メグレズ对策回忆

来到大阪，得知文曲潜伏在太平洋。据分析，文曲本体上生长出来的幼芽，长成完全体的话便会变为贪狼。想彻底铲除它们，就必须消灭其本体。

12:30～13:30

【战斗】人々との对立

大阪街道上，处于极限状态的民众依靠召唤出的恶魔抢夺着食粮，倡导“精英存活论”的吉普斯自然与民众的对立加剧。是帮助民众活下去，还是辅助吉普斯维稳，这由主人公自己决定。

战斗说明

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	会社员LV27、神兽シ–サ–LV8×2
2	女性社员LV24、青年LV24×2
3	会社员LV27、鬼女リャナンシ–LV26×2
4	会社员LV27、チンピラLV24×2
5	会社员LV27、女神キクリヒメLV27×2
6	チンピラLV27、女性社员LV24、青年LV24
7	ジプス局员LV30、灵鸟スパルナLV31×2
8	ジプス局员LV30、邪鬼ウエンディゴLV31×2

攻略 本关开始前，玩家需要选择是帮助吉普斯成员还是帮助平民。选择“ジプスの味方だ”是帮助吉普斯镇压平民，选择“一般人の味方だ！”是帮助平民反抗吉普斯，如果选择“どっちもやめろ！”则要歼灭双方。不管玩家如何选择，吉普斯和平民都会互相交火，玩家一方渔翁得利。

15:00～15:30

【战斗】アプリと强夺者

为了接济民众并保持局面安定，维绪和大地在街头派发生活用品。中途杀出的暴民抢夺了食粮并准备逃跑，虽然大家并非很赞同峰津院的理念，但也不能让这种自私的小市民得逞。处理完抢粮事件，尼西亚网站传送来秋江让的死亡预告视频。众人急忙投入秋江让的搜寻工作，并成功找到了正在疏散平民的秋江，阻止了悲剧的发生。

战斗说明

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭、或抢夺物资的暴民逃跑
出击条件	维绪、大地必须出击

敌方配置

编号	单位
1	暴力团干部LV28、斗鬼メズキLV25×2
2	青年LV28、鬼女リャナンシ–LV26×2
3	チンピラLV28、邪龙バジリスクLV28、幽鬼クバンダLV25
4	会社员LV28、堕天使フラロウスLV26×2
5	チンピラLV28、魔兽オルトロスLV27、妖精ジャックランタンLV29
6	会社员LV28、幻魔トラロックLV28、女神キクリヒメLV27

攻略 将我方较强的仲魔都编入维绪和大地小队，将他们配置在地图正中，一开始就立即攻击搬着物资的两个敌人。为了防止被干扰，配备能够使用“妖气迅雷”的妖兽会较保险。

15:30～17:00

【特殊事件】ジョーの搜索

关系到秋江让存活与否的事件，玩家得在16:30之前选择该项，接着触发“电源落ちてマシタ”战斗，就能避免秋江的死亡。

【战斗】电源落ちてマシタ

秋江正在疏导被恶魔袭击的平民，要保证平民和秋江的双方面安全。

战斗说明

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭、或秋江让死亡、或平民死亡

敌方配置

编号	单位
1	幽鬼ロア×30、鬼女リャナンシ–26×2
2	妖精ジャックランタンLV29、幻魔トラロックLV28×2
3	神兽シ–サ–LV27×2、邪龙バジリスクLV27
4	妖精ジャックランタンLV29、魔兽オルトロスLV27×2
5	妖精ジャックランタンLV29、幻魔トラロックLV28×2（增援）
6	邪鬼ウエンディゴ×30、鬼女リャナンシ–LV26×2（增援）

攻略 刚开始玩家要选择秋江的逃跑路线，选择“ロナウドの方へ”是逃向栗木方向，选择“こっちへ逃げろ！”是向主人公一侧逃，保险起见建议选择后者。左上角栗木的战斗力很强，不必担心，我方开始先派两个小队向左边移动，营救平民和秋江。敌方的增援会分别出现在左上方和右上方，左上方援军交给栗木，右上方援军事先派一小队守株待兔。

19:00～20:00

【战斗】デルタ浮上战

峰津院大和召集众人，表示大洋中的文曲正在上浮，问题是该本体居然有3个，同时向东京、大阪和名古屋发动了袭击，而且这些本体之间也有复制功能，即便消灭了其中一个，另外两个也会很快将它再次产生出来。尽管风险性较大，峰津院大和下令吉普斯成员分成三路，同时前往三个城市对抗文曲。一番苦战，各地成员都成功完成了任务，阻止幼芽的无限再生。

战斗说明

胜利条件	消灭文曲星メグレズ
败北条件	我方全灭、或长时间不进攻BOSS本体

敌方配置

编号	单位
1	文曲星メグレズ 40
2	灵鸟ハンサLV30、妖精ジャックランタン 29×2
3	灵鸟ハンサLV29×2、神兽シ–サ– 28
4	天使パワ–LV30、灵鸟スパルナLV31×2
5	天使パワ–LV30×2、灵鸟ハンサLV30

攻略 战斗之前要选择加入东京、大阪、还是名古屋小队，无论加入哪个小队，关卡都完全一样，玩家可以根据自己想提升缘等级的角色来选择队伍。东京的同伴有志岛大地、新田维绪、迫真琴、秋江让；大阪同伴有柳谷乙女、和久井启太、九条绯那子；名古屋同伴有伴亚衣梨、乌居纯吾、菅野史。战斗开始后，先破坏地图中的四处瘴气，杜绝敌方援军，两艘小船上的瘴气必须用灵鸟小队去破坏。该BOSS在受到较大的一次伤害后会在码头上转移位置，同时不断地用“再生”或“大再生”回复HP。注意，不管玩家的攻击力有多高，也必须触发BOSS三次转移后才能消灭掉它（转移顺序为中→右→左→中）。BOSS放出的幼芽会引发地震，即便在BOSS射程外的小队也要注意回复HP。

早晨惯常地与队员们互相打招呼，主人公对栗木带来的照片念念不忘。福冈究竟怎么了？照片上令人不快的黑色空间是什么东西？关于吉普斯的谜团太多了。虽然主人公想借助菅野史的传送装置前往福冈，但被告知没有福冈的传送代码。

7：00～8：30

【战斗】はれときどきどく

走到室外芝公园的东京塔附近，见到峰津院大和与几名吉普斯成员仰望天空。峰津院说东京不少人因中了神经毒而死，怀疑这件事与七星相关。实际的观察证明了峰津院的结论，一只体型巨大的七星——廉贞（玉衡）正在高空中产出剧毒子体，导致多人伤亡。廉贞本体的目标则是摧毁东京塔——各地的塔能从大地的龙脉吸取力量，被峰津院家用古法布置成结界，维系各地城市的安全。为了防止东京塔被毁，峰津院下令切断塔的电源，张开结界，引诱廉贞从高空降落。可是廉贞非但没有下降，反而改变了飞行路线，继续向着日本的北部，即北海道的札幌飞去。

战斗说明

胜利条件	峰津院大和观测完所有地点，以及敌方全灭
败北条件	我方全灭、或峰津院大和死亡

敌方配置

编号	单位
1	？LV?
2	邪鬼ウエンディゴLV31、灵鸟スパルナLV31×2
3	斗鬼ヨモツイクサLV33×2、龙王ペンドラゴンLV30
4	邪鬼ウエンディゴLV31、妖兽アーヴァンクLV33 2
5	邪鬼ウエンディゴLV31×2、邪龙バジリスクLV28
6	妖精ジャックランタンLV29、幻魔トラロックLV28×2
7	斗鬼ヨモツイクサLV33、魔兽オルトロスLV27×2
8	鬼神ヒトコトヌシ×36、妖精ジャックランタンLV29×2（增援）

攻略 峰津院大和要逐一调查走到三个地点调查，他本体很强，不用担心，注意破坏掉地图上的瘴气。天上掉落的毒史莱姆过一个回合会炸裂成毒素区域，位于该区域内的我方小队会在行动前损失一定HP。敌方援军出现后，将ヒトコトヌシ打倒，可解禁其恶魔合体。

8:30～11:30

【主线事件】击坠のカギ

【主线事件】愤怒の炎

【主线事件】击坠の为に

若是札幌的塔被破坏，日本同样将失去一个重镇，但廉贞的飞行高度又远不是普通恶魔能对付的。危急之时，尼西亚网站的管理人忧虑者再度出现，他提示主人公，击败廉贞的关键是“帕斯帕塔”。帕斯帕塔是印度神话中的大神湿婆第三只眼睛发射出的红莲之火，湿婆的帕斯帕塔足以将廉贞击坠。根据神话，帕斯帕塔需要伽摩向湿婆射箭才能发动，这两只恶魔都被吉普斯封印着，需要特定的手段才能复活。

11：30～13：00

【战斗】人々との对立

大家开始执行令湿婆与伽摩复活的方法，ナタラ-ジャ和アナンガ两场战斗无所谓先后顺序，后者中有BOSS存在，建议先易后难。湿婆是舞蹈之神，擅长舞蹈的九条绯那子用自己的舞姿唤醒了湿婆。另一方面，伴亚衣梨努力展现出女性性感的一面，大胆的露脐动作引得伽摩现身。不过伽摩非常惧怕湿婆，不肯射箭。在众人的围堵之下，伽摩被俘获交到峰津院手上。

【战斗】ナタラ-ジャ

战斗说明

胜利条件	敌方恶魔全灭
败北条件	我方全灭、或九条绯那子死亡

敌方配置

编号	单位
1	鬼女ユキジョロウLV34、龙王ペンドラゴンLV30
2	幽鬼ロアLV34、妖兽アーヴァンクLV33×2
3	鬼女ユキジョロウLV34、堕天使バルバトスLV33×2
4	幽鬼ロアLV34×2、魔兽ケットシ-LV35
5	邪鬼ウエンディゴLV31×2、灵鸟スパルナLV31
6	魔兽ケットシ-LV35、灵鸟スパルナLV31×2
7	斗鬼ヨモツイクサLV33×2、魔兽ケットシ-LV35（增援）

攻略 湿婆开始尚未现身，保护好跳舞的绯那子即可。

【战斗】アナンガ

战斗说明

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭、或カ-マ逃出地图

敌方配置

编号	单位
1	妖精ジャックランタンLV31×2、斗鬼ヨモツイクサLV33
2	妖精ジャックランタンLV31、斗鬼ヨモツイクサLV33×2
3	妖精ジャックランタンLV31×2、堕天使バルバトスLV33
4	妖精ジャックランタンLV31、堕天使バルバトスLV33×2
5	妖精ジャックランタンLV31、幽鬼ロアLV34×2
6	魔兽ケットシ-LV35、鬼女ユキジョロウLV34、堕天使アーヴァンクLV33
7	魔兽ケットシ-LV35、龙王ペンドラゴンLV30×2
8	幻魔カ-マLV42、神兽ハクタクLV37×2

攻略 刚开始カーマ会随机混在5个南瓜里面，逐一击破把他找出来。现身以后会向地图外逃跑。由于他对物理和四属性魔法都有耐性，因此并没有特别好的针对性战术，如果玩家面对ハクタク的攻击感觉非常吃力，可以先去自由战斗练一下级。

13：30～14：00

【主线事件】博多への切符

【主线事件】无の世界

一行人向迫真琴追问福冈照片的真相，经过一番纠结，主人公和维绪帮菅野史找到了她丢失的宝贵照片，菅野答应帮他们开放传送装置的通行码，带领众人来到福冈。福冈街道寂寥，人烟绝灭，很大一部分区域都被照片上显示的黑色空间侵蚀。该黑色空间是绝对的“无”，里面不存在任何物质，包括光和基本粒子。任何事物连同恶魔在内，只要接触到该区域就会立刻被同化为无。众人下定决心，绝不能让日本的其他城市也变成这副光景。下午两点，尼西亚网站再度传来死亡预告视频，这次陷入危机的是柳谷乙女，地点则是在大阪的通天阁附近。

14：30

【特殊战斗】予期せぬ敌对

注意，该战斗的触发关系着柳谷乙女的存活，必须在该时间点观看。立刻来到通天阁，忧虑者正率领恶魔向通天阁发动进攻，与他们对峙的正是乙女。主人公一行赶忙加入队伍，驱赶走恶魔。问题是，忧虑者明明跟七星是敌对的，为什么这时反而倒戈一击？答案可能与通天阁里安置的传送交换机有关，很明显忧虑者想要摧毁该交换机。

战斗说明

胜利条件	全灭除ビフロンス以外的敌人
败北条件	我方全灭、或敌方恶魔到达通天阁指定位置
出击条件	乙女必须出击

敌方配置

编号	单位
1	堕天使ビフロンスLV45、邪神バフォメットLV32、邪龙アスブLV36
2	幽鬼ロアLV34×2、邪鬼ウエンディゴLV31
3	鬼女ユキジョロウLV34×2、堕天使バルバトスLV33
4	斗鬼ヨモツイクサLV33×3
5	魔兽ケットシ–LV35、堕天使ア–ヴァンクLV33、邪龙アスブLV36
6	魔兽ケットシ–LV35×2、妖兽ライラLV32
7	魔兽ケットシ–LV35、堕天使バルバトスLV33×2

攻略 敌方恶魔到达指定位置即会导致失败，先让乙女前去站住位置，编入拥有电击系魔法的仲魔。ビフロンス的火炎魔法伤害很高，注意给我方的主攻小队加上对火炎有抗性的被动技能。建议玩家先把ビフロンス收拾掉再全灭敌人，以解禁其合体。

15：00～15：30

【主线事件】サ–ドアイ作战

另一方面，针对廉贞的作战计划仍在紧张地实施。峰津院与下属用恶魔威胁伽摩就范，无奈之下，伽摩向湿婆射出了自己的箭，果不其然，湿婆大怒！峰津院抓准这一瞬间，将伽摩传送到高空，诱导湿婆向伽摩射出帕斯帕塔，连同廉贞的本体一起击坠。它巨大的身躯砸到了札幌的地面，剧毒的气体弥漫了整个城市。但是廉贞的核心仍在，经过一番勘测，确认毒气已经扩散稀释到对人体无害的程度后，主人公一行前往札幌讨伐核心。

16：00～16：30

【战斗】アリオトコア

战斗说明

胜利条件	消灭廉贞アリオトコア
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	廉贞星アリオトコアLV45
2	ク–フ–リンLV37、ロ–レライLV37、ハクタクLV37
3	ユキジョロウLV34、レギオンLV39、ヴィゾフニルLV39
4	レギオンLV39、ヴィゾフニルLV39、ゲンブLV38
5	ロアLV38、ゲンブLV38×2
6	レギオンLV39×2、アスブLV36

攻略 地面上有不少毒素地形，主人公前往指定的三个地点的任一可用中和装置封锁毒素的威胁，注意设置装置时不要走到指定地点上，而要位于其邻格。接近BOSS有左、中、右三条线，推荐四个小队全部走右边，方便集中火力消灭BOSS射出的毒史莱姆。到达最右边时设置中和剂，另外三个小队攻击BOSS，即便杂兵上来干扰也不要理会。BOSS的弱点为冲击，岚の乱舞能对它造成可观的伤害。

18：00

【主线事件】ヤマトの真意

收拾完廉贞返回大阪，被峰津院大和召集聚餐。席间，峰津院向大家道出自己的真意。企图毁灭人类的是名叫“北极星”的至高存在，它全知全能，掌管着无数世界的秩序。由于北极星对这个世界的人类表示不满，就派遣七星前来执行物种灭绝。峰津院想与北极星进行直接对话，表达自己创造世界的意向。峰津院的理想是建立一个智慧、知识和力量至上的实力主义世界，该理想被北极星视为种子意志予以承认，峰津院企图利用北极星建立自己的梦想王国。

19:30

【战斗】崩坏する日常

战斗说明

胜利条件	消灭全部恶魔召唤者
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	会社员LV39、斗鬼ヨモツイクサLV33、堕天使バルバトスLV33
2	工事作业员LV38、斗鬼ヨモツイクサLV33、女神ブリジットLV35
3	女性社员LV39、幽鬼レギオンLV39×2
4	会社员LV38、灵鸟ヴィゾフニルLV39、神兽ハクタクLV37
5	暴力团干部LV38、灵鸟ヴィゾフニルLV39、堕天使ア–ヴァンクLV33
6	チンピラLV38、幽鬼レギオンLV39、邪龙アスブLV36
7	青年LV39、妖精ロ–レライLV37×2
8	チンピラLV39、幻魔ク–フ–リンLV37、魔兽ケットシ–LV35

攻略 敌方全是杂兵，不难对付，注意女神、妖精等回复恶魔和远距离攻击的邪龙即可。

20:00～23:00

【主线事件】敌对の真意

【主线事件】就寝

忧虑者告知主人公，只要将七星全部打败就能开启通向北极星的道路，如果主人公的创世意志能够得到北极星的认同，一样可能阻止峰津院的野心。但是忧虑者又隐约暗示主人公，为何一定要迎合北极星对世界的态度，真正的自由难道不好吗?

6TH DAY

诀别的星期五

7：00～8：30

创世迫在眉睫，峰津院大和与栗木罗纳尔多的矛盾几乎被激发到燃点。以峰津院的手腕，不服从他的只有死路一条。但是栗木追求的泛平等世界真的就是主人公的想法吗?

接下来是一段自由交流时间，遇到忧虑者能探听到北极星的关键消息。北极星作为无数世界的最高支配者，并不在意每个世界中本身的秩序，但是它在乎人类是否抱有明确的生存目的。如果它认为人类已经腐朽不堪地失去了理想，就会想办法将该世界抹消，除非持有种子意志的人直面它并表达明确的创世理念，得到北极星的认同和人类的广泛支持，才能避免世界被“无”吞噬掉。那么除了遵循北极星，让世界避免毁灭，还是获得真正的自由——那种不受北极星制约的自由，是否会被允许存在。

10:00～11:00

【主线事件】巨大方阵

与忧虑者交谈完，栗木前来寻找主人公，说自己在占领名古屋的吉普斯支部时，曾发现了一张东京支部的地下地图。顺着地图找到指定位置，一个巨大的方阵令两人瞠目。这个看起来像是魔法阵的东西，应该是某个高阶灵体的召唤阵，而这个高阶灵体显然比之前的湿婆、伽摩更为强大。

【战斗】とりとめなき袭来

七星中的武曲袭来，它具有无限增殖再生的能力，虽然纯战斗力不算太强，但是依照当前的增殖速度，很快就会布满东京。当前惟一的办法，就是使用巨大方阵的召唤术了。

战斗说明

胜利条件	消灭全部恶魔召唤者
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	武曲ミザ–ルLV45×3
2	武曲ミザ–ルLV45×3
3	武曲ミザ–ルLV45×3
4	武曲ミザ–ルLV45×3
5	天使アニエルLV42、鬼女イシュタムLV42×2
6	魔兽ヌエLV42、堕天使ニスロクLV41×2

攻略 武曲的子体也有增殖分身能力，当其进入僵直的分身预备状态后，如果放任不管，会在两回合内巨大化，进攻这些巨大化的子体，会导致其再次分身。最好是在它们变大前就赶快消灭掉。

11:30～13:00

【主线事件】峰津院の奥の手

向峰津院大和了解得知，东京支部地下的巨大方阵能够让龙脉力量实体化，然而该方阵的启动会抽取龙脉的力量，导致东京、大阪、名古屋的结界消失。失去结界的地区很快会像福冈一样被“无”吞噬，短则一日，长则三天。可是如果不启动方阵，今天之内世界就会被武曲灭亡。尽管冒着天大的风险，启动方阵是没有办法的办法了。

12:30～13:00

【战斗】崩坏する结界

启动方阵需要先拔出镇压龙脉的三根柱子，然后解放恶魔卢格作为触媒。龙柱位于东京、大阪和名古屋，主人公可以任选一地，东京的同伴有迫真琴、新田维绪、志岛大地、秋江让；大阪同伴有九条绯那子、柳谷乙女、和久井启太；名古屋同伴有伴亚衣梨、菅野史、鸟居纯吾。

战斗说明

胜利条件	启动龙柱的所有开关
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	幽鬼レギオンLV39×2、鬼女イシュタムLV42
2	幽鬼レギオンLV39、龙王ゲンブLV38×2
3	魔兽ヌエLV42×3
4	妖兽モスマンLV43、灵鸟ヴィゾフニルLV39、灵鸟ヴィゾフニルLV47
5	幽鬼レギオンLV39、幽鬼ピシャ–チャLV41×2
6	鬼神タケミカヅチLV43、斗鬼ラ–ムジェルグLV43×2
7	妖兽モスマンLV43×2、妖精シルキ–LV44

攻略 路狭窄且长，我方编入灵鸟或幻魔会行进得非常轻松。初始地点附近是开关之一，留下一个实力较强的小队原地待机。其余3小队去按地图提示启动开关，开关的位置分别在右下→左下→右上→左上。

13：30～15：30

【战斗】ラウファ–ダ

卢格的一部分已经受到了无的侵蚀，状态非常不稳定，峰津院指出需要有人作为卢格的凭依实体，补充卢格被侵蚀掉的部分。而根据之前的体检结果，新田维绪是最适宜的人选。刚刚作出这个决定，尼西亚网站就传来维绪的死亡预告视频。被恶魔凭依要冒着生命危险，将这个任务压在还是高中生的维绪的肩膀上，无疑是沉重的。但这关乎世界的存亡，不安、恐惧乃至悲哀都需要去克服，维绪最终应允了行动，主人公表示一定会保护好维绪。

不稳定的卢格分散成多个碎片，这些碎皮的能量吸引了前来吸食的恶魔，将它们全部打败收集齐碎片，卢格凭依到了维绪的身上。庆幸的是，维绪安然无恙。

战斗说明

胜利条件	敌方恶魔全灭
败北条件	我方全灭、或ル–グ的碎片被恶魔带走

敌方配置

编号	单位
1	灵鸟バイブ・カハLv46、邪龙ヤムLv44×2
2	灵鸟バイブ・カハLv46×2、妖精シルキ–Lv44
3	灵鸟バイブ・カハLv46、鬼女イシュタムLv42×2
4	幽鬼レギオンLv39、龙王ゲンブLv41×2
5	魔兽ヌエLv42×2、邪龙ヤムLv44
6	妖兽モスマンLv43、堕天使ニクロスLv41×2
7	妖兽モスマンLv43、天使アニエルLv42×2

攻略 碎片有3处，中央的碎片可派一个小队直接拾取。桥上的碎片会先被敌方的モスマン小队捡到，派一个小队堵住其逃跑的阶梯口就没问题了。左侧的碎片比较难拿，建议用灵鸟小队迅速越过障碍。

16:30～18:30

【主线事件】概念の世界

菅野史向主人公解释世界的概念。世界由一种名为“情报”的物质构成，虽然投射到现实世界里的时候会造成“时间”假象，但这些情报一直存在着，没有过去、现在和将来的概念。从这个意义上，尼西亚网站的死亡预告视频也不是预测未来，只是这部分情报的片段展示。北极星就像一个高维度的程序员或作家，自由操作所有情报——既可以消除，也可以编辑，峰津院正是要利用北极星将世界编辑成自己崇尚的实力主义。问题就在于，怎么去面对北极星这个从概念上不可能战胜的对手？

【战斗】龙脉の龙

在宫下公园，峰津院开始对维绪实施法术仪式，召唤龙脉。巨大的能量再次吸引来野生恶魔的觊觎，支撑到仪式完成，维绪成功启动了巨大方阵。

战斗说明

胜利条件	敌方恶魔全灭、或峰津院大和完成仪式
败北条件	我方全灭、或新田维绪死亡

敌方配置

编号	单位
1	幽鬼レギオンLv43、幽鬼レギオンLv39、龙王ゲンブLv41
2	堕天使オロバスLv49、堕天使ニスロクLv42×2
3	魔兽ヌエLv42、幽鬼ピシャ–チャLv41×2
4	ヌエLv42×2、斗鬼ラ–ムジェルグLv43
5	灵鸟バイブ・カハLv46、ヤムLv44×2
6	妖兽モスマンLv43、斗鬼ラ–ムジェルグLv43×2
7	妖兽モスマンLv43×2、妖精シルキ–Lv44

攻略 等时间并注意给维绪回复，5轮行动过后召唤仪式就能顺利完成。将恶魔全灭掉也可以获胜，注意敌方邪龙的射程，把我方队员布置在维绪身边作战即可。

19:00～20:30

【战斗】食物无限连锁

方阵中跃出的巨龙与武曲缠斗在一起，武曲的触手死死地抓牢两座大楼，巨龙一时间无法战胜。随着时间的流逝，龙脉的能量消耗加剧。主人公一行前往楼顶，拼命砍断不断分裂的触手，让武曲最终被巨龙吞掉。

战斗说明

胜利条件	切断武曲星ミザ–ル的所有触手
败北条件	我方全灭、或到达限定时间

敌方配置

编号	单位
1	ミザ–ル触手Lv47
2	ミザ–ル触手Lv47
3	灵鸟バイブ・カハLv46、邪鬼ギリメカラLv47×2
4	邪神アバドンLv48、邪龙ヤムLv44×2
5	灵鸟バイブ・カハLv46、妖精シルキ–Lv44×2
6	邪神アバドンLv48、斗鬼ラ–ムジェルグLv46×2

攻略 本关的难度在于抢时间，先把我方四个小队两两分开，各攻击武曲搭在大楼上的触手。每个触手被击破后都会分裂，且分裂出的触手如果放任不管，还会继续增殖。触手的物理攻击很高，我方最好有物理耐性类的防御型被动技能，甚至可以考虑购买两只邪鬼ギリメカラ编入队伍，用反射弹死触手。

22:00～23:00

【战斗】ロナウド立つ

倒数第二只七星也被打倒，这时也到了众人理念分道扬镳之际。吉普斯与栗木产生激烈冲突，实力主义和平等主义各自有人拥戴，是听从峰津院大和的观点，把世界的庸庸无为视作癌细胞一样消灭掉，还是跟从栗木，创造一个人人互相帮助的安心社会。玩家玩到这里时，也许已经有其他的想法在萌芽了……

战斗说明

胜利条件	全灭敌方
败北条件	我方全灭
出击条件	主人公必须出击

敌方配置

编号	单位
1	栗木ロナウドLv55、邪神アバドンLv48、灵鸟バイブ・カハLv50
2	青年Lv48、ヤムLv44×2
3	暴力团干部Lv50、妖兽トウコツLv50×2
4	チンピラLv49、堕天使オロバスLv49×2
5	迫真琴Lv51、魔王ヘカ–テLv47、幻魔クル–スニクLv46
6	ジプス局员Lv49、女神スカアハLv43、天使アニエルLv42
7	ジプス局员Lv47、斗鬼ラ–ムジェルグLv43×2
8	ジプス局员Lv47、邪鬼ギリメカラLv47×2

攻略 战斗前，玩家要选择是帮助栗木还是真琴。帮助栗木的话，战斗结束后真琴会自杀死亡，想收这名同伴的玩家可选择帮助真琴或两边都帮（マコトに味方/どっちも助ける）。

【主线事件】种の意志

22:00～23:00

【关键分歧事件1】ダイチの诱い

共存路线，志岛大地、新田维绪、鸟居纯吾和九条绯那子立刻加入队伍，其他角色如果缘等级在4以上，也能在后面两天内陆续说得。方法为：打倒这些同伴后，如果其缘等级在4以上的话，事件名称就是“说得”，触发后其会重新加入队伍，但要提前存档，因为对话选错的话同样会致使其无法加入；反之若缘等级不足4，事件名称为“诀别”，该角色就无法再加入玩家阵营，而且纵使触发事件也不能提升缘等级了。

【关键分歧事件2】ロナウドの诱い

平等路线，栗木罗纳尔多、秋江让、伴亚衣梨和柳谷乙女立刻加入队伍，其他其他角色如果缘等级在4以上，也能在后面两天内陆续说得，说得方法与共存线相同。注意峰津院大和绝对无法加入该路线，会在剧情中死亡。

【关键分歧事件3】ヤマトの诱い

支配路线，峰津院大和、菅野史、迫真琴、和久井启太立刻加入队伍，其他其他角色如果缘等级在4以上，也能在后面两天内陆续说得，说得方法与共存线、平等线相同。栗木罗纳尔多绝对无法加入该路线，会在剧情中自杀而死。

【关键分歧事件4】新たなる世界

变革路线，忧虑者立刻加入队伍，其他角色如果缘等级在4以上，也能在后面两天内陆续说得，说得方法与前三条线相同。峰津院大和与栗木罗纳尔多绝对无法加入该路线，两人都会在剧情中自杀而死。注意进入该路线的对话选项有一定要求，详细可参看后文的“路线四”攻略。

路线一

7TH DAY

共存的星期六

（志岛大地路线）

无论是栗木所主张的平等主义，还是峰津院倡导的实力至上论，在志岛和新田这些普通的高中生心里都显得太过极端了。对于普通人而言所追求的只是平稳的生活，而未来也并不是只有这两种对立的发展。主人公选择了和这些同窗好友一同，开拓一条共存的道路。不过“七星”中还有最后的一个侵略者尚未登场，相信其会是前所未有的强敌。目前最要紧的是设法说服其他阵营的同伴共同拒敌，将“七星”尽数击倒后才能够打开通往“北极星”的道路。

07：00～08：30

【战斗】大阪との争い

以大阪为根据地的吉普斯已经攻向了京都，面对这些战斗专家，主人公等人在经验上的缺乏显出了弊端，慌慌张张地一头扎进了对方设下的包围。不同的立场让这些昨天还在并肩作战的同伴反目，免不了要有一场恶战……

战斗说明

胜利条件	击破全部敌人
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	菅野史LV50、天使カズフエルLV50、邪神アバドンLV48
2	迫真琴LV55、魔王ヘカ–テLV47、幻魔クル–スニクLV46
3	和久井启太LV55、鬼神ゾウチョウテンLV50、邪鬼ギリメカラLV47
4	ジプス局员LV49、堕天使オロバスLV49×2
5	ジプス局员LV49、鬼女ズエラロンズLV50、妖精シルキ–LV44
6	堕天使オロバスLV49×3
7	邪神アバドンLV48、邪鬼ギリメカラLV47×2
8	魔兽ヌエLV46、鬼女イシュタムLV42×2

攻略 由于路线分歧的原因，我方的同伴目前只有4人，战斗前不要忘记重新分配好技能。西北侧フミ并不会主动出击，她附近的敌人移动力也较低，可以先把注意力放在东北侧的吉普斯成员身上。本关敌人的能力有了不小的飞跃，推荐先以逸待劳等其靠近后再发动攻击，并争取一击击溃，否则在敌方连续行动时我方的损伤会较为惨重。需要注意的是几名装备着“S绝一门”的敌人，其先制技能正好能弥补了属性上的弱点，不想浪费进攻机会的话就避开该属性吧。击倒菅野史初始附近的三只仲魔后，她还会召唤新的，不过并不是无限刷出的，一旦她开始移动就表明不会再招唤了，而将她击败后地图上的其他仲魔就会自行撤退。

09：00～10：30

【战斗】名古屋との争い

九条突然接到伴亚衣梨的求救信号，众人追寻着其身影来到了科学馆内，岂料这又是一个陷阱。

战斗说明

胜利条件	击破全部敌人
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	伴亚衣梨LV56、邪龙ピュ–ト–ンLV51、灵鸟バイブ・カハLV49
2	柳谷乙女LV56、女神ラクシュミLV51、天使カズフエルLV50
3	会社员LV50、邪神アバドンLV48、灵鸟バイブ・カハLV46
4	女性社员LV50、邪龙ピュ–ト–ンLV51、斗鬼ヤクシャLV51
5	青年LV50、邪龙ピュ–ト–ンLV51×2
6	チンピラLV50、幻魔カンギテンLV54、龙王セイリュウLV51
7	学生LV50、天使カズフエルLV50×2
8	青年LV50、幻魔クル–スニクLV52、魔兽ミルメコレオLV50

攻略 敌方的部队依旧是分为两个小队，他们会朝地图中央的开阔地移动并会合，玩家可以带上有增加射程技能的仲魔，利用两排座椅间的狭窄通道和富有层次的攻势将敌人各个击破。柳谷乙女身上装备有“Sディアラハン”，自我回复能力很强，而且“リカームロス”也能复活无法战斗的单位，因此建议用强力角色快速击杀，以免拖入僵持战；伴亚衣梨有全属性耐性，速度低于她话物理攻势很可能会被“テトラカン”反弹，这里还是建议以魔法攻击为主，至于带有“S绝一门”技能敌人的打法则与之前相同。

11：00～12：00

【战斗】未知の威胁

最后一个“七星”——破军星于正午时分降落在了涩谷的宫下公园，虽然它看上去其貌不扬，但众人却还不知道，在这淡黄色的外壳下隐藏着某种恐怖的力量……

战斗说明

胜利条件	击破全部敌人
败北条件	我方全灭

敌方配置	
编号	单位
1	破军星ベネトナシュLV60
2	女神ラクシュミLV51、龙王セイリュウLV51×2
3	斗鬼ヤクシャLV51、神兽ビャッコLV53×2
4	堕天使オロバスLV49、邪龙ピュ-ト-ンLV51、魔兽ミルメコレオLV50
5	堕天使オロバスLV49×2、妖兽トウコツLV50
6	斗鬼ヤクシャLV51×2、妖精ヴィヴィアンLV52

攻略 本关由于剧情的关系无法击倒破军星，玩家不用急着靠近BOSS，先分兵两路把地图上的杂兵清掉，实力有富裕还可以利用几个暴走携带电话提升我方的等级。BOSS的攻击范围很大，只要与其交手一个回合就会触发剧情，地图上敌我双方的恶魔强制消失、且我方无法召唤新的仲魔，面对如此不利局面主人公一行只得选择暂时撤离。此时胜利条件变为“全员退却”，玩家就近选择逃脱点撤退即可。地图上会出现两个“破军之芽”，与之前遇到过的芽一样，它们的物理属性地图攻击会对我方全员造成伤害，不过实力很弱，立刻将两个芽干掉也能触发撤退剧情。

12：30~13：30

【战斗】信念の决着

召唤恶魔受到限制，而破军星的特性“人间不可侵”则能对人类的攻击免疫，主人公等人根本毫无胜算。正当大家准备整理一下头绪，寻找击败敌人的方法之时，一位大叔告知一些从名古屋来的人正在公园进行演说，宣扬平等主义，而主人公在他们口中成了妨碍自由平等的人。未免东京的市民误解，与栗木罗纳尔多一战势在必行。

战斗说明

胜利条件	击破栗木ロナウド与秋江让
败北条件	我方全灭

敌方配置	
编号	单位
1	栗木ロナウドLV57、龙王セイリュウLV54、魔神オシリスLV53
2	秋江让LV55、灵鸟アンズ-LV54、邪神アバドンLV53
3	会社员LV53、邪龙ピュ-ト-ンLV54、妖精ヴィヴィアンLV52
4	青年LV54、斗鬼ヤクシャLV54、神兽ビャッコLV53
5	女性社员LV52、邪龙ピュ-ト-ンLV54、女神ラクシュミLV51
6	学生LV53、邪神アバドンLV53、魔兽ミルメコレオLV50
7	チンピラLV54、斗鬼ヤクシャLV54、斗鬼ヤクシャLV51
8	青年LV53、鬼神ゾウチョウテンLV50、幻魔カンギテンLV54

攻略 全部敌人都会第一时间向我方涌来，玩家可以静待一回合，然后对冲在最前面的栗木ロナウド展开围攻，击倒最强劲的敌人后压力就会减轻很多了。秋江让的实力一般，注意提升一下异常状态抗性即可安然取胜。反倒是同时拥有“物理反射”和“Sマカラカーン”技能的NPC青年相对麻烦，建议先设法击倒他的两个仲魔，再以“乱舞”系的技能攻击，如果使用魔法的单位同时也具有该属性耐性的话，反弹时的伤害可以降到最低了。

14：00~15：30

【战斗】强者との决着

名古屋方面已经全线溃败，剩下的只有吉普斯方面的峰津院大和。主人公一行从菅野史处得到的情报，破军星消除仲魔的原理很可能是介入了手机召唤所发出的特殊波段，并借此控制召唤程序。其实在恶魔中也有一个擅长影响音波的家伙——魔人小号手，如果能够得到它的帮助，战胜破军就会有一丝希望，而小号手的所在只有身为局长峰津院才清楚。看来无论出于那个目的，大阪之行都在所难免了。

战斗说明

胜利条件	击破峰津院大和
败北条件	我方全灭

敌方配置	
编号	单位
1	峰津院大和LV62、天使レミエルLV59、邪神アリオクLV58
2	天使レミエルLV55、邪鬼ラクシャ-サLV55×2
3	堕天使デカラビアLV56、斗鬼ヤクシャLV54、幻魔カンギテンLV54
4	堕天使デカラビアLV56、邪龙ピュ-ト-ンLV54、妖兽トウコツLV53
5	邪鬼ラクシャ-サLV55×2、破坏神カルティケ-ヤLV56
6	灵鸟アンズ-LV54、神兽ビャッコLV53×2
7	斗鬼ヤクシャLV54、邪鬼ラクシャ-サLV55、灵鸟アンズ-LV54
8	灵鸟アンズ-LV54、邪龙ピュ-ト-ンLV54×2

攻略 本关中峰津院大和会利用龙脉的力量，在战斗中能够每回合行动两次，非常难缠，而当玩家击倒3名和6名敌人后，他的行动间隔也会越来越短。一开始可以静待前排的敌人主动攻上来，由于其移动力上的差异，兵力会较为分散，很好对付。当峰津院加快速度冲过来时其实对玩家反而更有益，因为在他身边护卫的仲魔会渐渐被甩在后面。不过BOSS的攻击范围很广，再加上“物理反射”和“真·龙脉の秘术”的特性，每次交手给我方带来的伤害都很大，而且他手下的两个仲魔拥有“勇者の精神”，能够替BOSS抵挡单体魔法攻击，另外BOSS的“Sリカーム”和“常世の祈り”都有超强的回复性，如果不能一鼓作气击倒峰津院，战局就被拖入无底的深渊。

笔者采用的战术是先跟BOSS保持距离，并借助“凭依”限制其移动。然后由魔法小队冲上前，使用针对敌方全体的最高等级魔法，免得对方的两只仲魔充当挡箭牌，当然还需带有相应的“激化”技能以最大化伤害。峰津院的速度值不高，但如过在他回血前还无法将手下的两个仲魔杀死，可以尝试练一个带有“二身の残影”技能的魔法系仲魔，发动攻击前中断存档，利用S/L大法争取出一次二连魔法攻击，这样战斗就十拿九稳了。本关堪称迄今为止最难的一战，盲目地练级效果并不明显，玩家要在练级的基础上有针对性地选择仲魔、制定一套完整的战术才有取胜的机会。

16：00～18：00

【主线事件】信念の决着

【主线事件】本局にて

【主线事件】终末のラッパ吹き

在经历了一场苦战之后，吉普斯局长也终于败北。与主人公感情深厚的同伴们也摒弃了理念的隔阂，纷纷聚拢到他的身边，众人也将同心协力、共同对抗最后的七星。在吉普斯本局众人终于查到了魔人小号手的相关资料：其被封印在东京的日比谷公园。不过小号手的喇叭声虽然能够阻止破军星的特殊效果，但其音波对我方也同样有干扰作用，可以说是一把双刃剑，但时间紧迫、众人已别无选择。在解开了封印后小号手却长篇大论了一番，似乎并不愿意帮助人类，但是在菅野史的“电脑炸弹”攻势下，它还是乖乖就范了。

18：30

【战斗】击破数7

战斗说明

胜利条件	击破ベネトナシュ
败北条件	我方全灭；トランペッタ–被击破

敌方配置

编号	单位
1	破军星ベネトナシュLV60
2	破军ベネトナシュLV50
3	破军ベネトナシュLV50
4	破军ベネトナシュLV50（增援）
5	破军ベネトナシュLV50（增援）
6	破军ベネトナシュLV50（增援）
7	破军ベネトナシュLV50（增援）
8	破军星ベネトナシュLV60（第二形态分身一）
9	破军星ベネトナシュLV60（第二形态分身二）
10	破军星ベネトナシュLV60（第二形态分身三）
11	破军星ベネトナシュLV60（第二形态分身四）

攻略 トランペッタ–的喇叭声干扰了破军星的技能，不过本关中我方也无法召唤库存的仲魔，由于BOSS的“人间不可侵”特性，初始配置的仲魔是此战的重中之重。干掉最初的两个破军之芽后，トランペッタ–的周围会从天而降四个破军之芽，而破军星自身的特性也会发生改变，由于其射程范围长达7格，建议从远处攻击干掉这二个芽触发剧情。为了确保トランペッタ–的安全，新出现的芽也要尽快干掉，随后就可以集结部队向BOSS所在地挺进了。

BOSS每回合可以三动，因此要站在其射程范围外利用“妖光一闪”或“混沌の息吹”来快速靠近并展开战斗。针对BOSS的弱点火炎、电击尽可能多地造成伤害，人类角色的攻击无效，在战斗中专职负责补血和使用护盾型技能即可。当BOSS的HP剩余约1/5时发生剧情，破军星会分裂成四个小部分，地图上则开始出现毒素区域。四个部分的弱点属性和特性各不相同，虽然看上去比较难缠，但实际上HP都不算多。由于我方此时站位很密集，活用“妖精の粉”可以有效地回血，若有机会加快我方行动的话，轮流强攻很快就能获胜。过关后トランペッタ–也在邪教之馆中得到解禁。

23：30就寝

经过众人的不懈努力，七星尽数被击破，然而侵蚀着世界的“无”却丝毫没有消退的迹象。知识渊博的菅野史引出了“阿卡西记录（アカシック·レコ–ド）”的概念，即构成世界的信息包括过去和未来，这些资料在宇宙的某处由一个巨大的媒体一一记载，该媒体被称为“阿卡夏（ア–カ–シャ）”即“空间”之意。上传到尼西亚网站上的死亡动画，正是预先被记录在案的未来发展。而最后的侵略者北极星，很可能便是阿卡西记录的管理者，它能通过删除和编辑资料，进而实现对世界的重组。事态的发展愈发严峻，但主人公却也从中看到了一线曙光，因为这个伤痕累累的世界受到破坏前的资料也一定存在于阿卡西记录中，如果能够借助北极星的力量，说不定可以让世界回复到原来的模样。

虽然众人似乎看到了一丝希望，但作为世界管理者、一切始作俑者的北极星是否会协助人类还是个未知数。纵使能够借助阿卡西记录来还原世界在理论上是可行的，但众人现在的记忆会被覆盖，复原后的世界也很可能再次受到七星的侵略……众人怀揣着矛盾的心情开始了这最后的一天。

10：00～10：30

【战斗】示された道

一直以来被重重谜团包裹着的“忧虑者”再次出现，他确认了借助北极星的力量还原世界的可行性。并且说出如果众人的意志力足够强大的话，说不定能够压制过去的资料、避免记忆被消除。另外，虽然理论上而言恢复后的世界有可能再次受到侵略，但如果一切都按照阿卡西记录发展的话，在场的大多数人其实早就该死去了，但在这过去的7天中，众人通过一次又一次的努力改写了未来。人类能够创造无限的可能性，这一次，众人也将努力开拓出属于自己的道路，化不可能为可能。随后，忧虑者召唤出了邪恶雪人以考验众人的实力和决心。

战斗说明

胜利条件	击破全部恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	邪鬼じゃあくフロストLV80、妖精ジャックフロストLV59×2
2	魔兽ケルベロスLV58×2、神兽ビャッコLV56
3	邪鬼ラクシャ–サLV55、神兽アイラ–ヴァLV61×2
4	邪神アリオクLV56、邪龙クエレプレLV58×2
5	鬼女ランダLV58、邪龙クエレプレLV58×2
6	鬼女ランダLV58、龙王グクマッツLV58×2
7	堕天使デカラビアLV56×2、灵鸟アンズ–LV54

攻略 相比起前一天的几场恶战，本关就相对容易不少了，大多数敌人的三人小队中都有护盾或反射型特技，展开攻击时要留神，笔者也建议玩家在自己的队伍中搭配几个护盾特技，这在日后的战斗中会起到非常关键的作用。じゃあくフロスト实力稍强，手下两名仲魔的回复技能也非常丰富，这里推荐使用力量型队伍以“百烈突き”、“千烈突き”等多段物理系技能强攻。过关后じゃあくフロスト在邪教之馆中解禁。

11：00

【主线事件】残された力

主人公等人的实力让忧虑者十分满意，他也给出了提示，让主人公设法对吉普斯的传送装置进行强化，这样才有可能到达北极星的所在。如今想从物理上对装置进行改良不太现实，但众人却想到了另一种方式——借用龙脉之力。虽然龙脉之力在第6天的恶战中几乎耗尽，但吞下武曲星的龙头处应该还残存着少许力量。

11：30～12：00

【战斗】意外な战い

当众人来到都厅前广场时，却发现龙头已经陷入了暂时的硬化。龙脉的强大力量引来了大量的恶魔，而龙头也突然觉醒并发狂地吞噬着恶魔。在如此狂暴地情况下峰津院也无法将龙头完全控制，众人只得先设法令其稳定下来。

战斗说明

胜利条件	击破龙脉の龙
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	龙脉の龙LV72
2	堕天使デカラビアLV56、妖精オベロンLV62、神兽アイラ–ヴァタLV60
3	邪鬼ラクシャ–サLV55、魔兽ケルベロスLV58×2
4	堕天使デカラビアLV56、妖兽スレイプニルLV57×2
5	幻魔ガネ–シャLV61、邪龙クエレプレLV58×2
6	魔兽ケルベロスLV58、灵鸟スザクLV62×2
7	鬼女ランダLV58、幽鬼むらさきカガミLV61、龙王グクマッツLV58

攻略 此战比较特殊，敌方恶魔也会对龙头展开攻击，不过基本无法对BOSS造成有效伤害，只会成为它的“粮食”。BOSS拥有长达10格的有效射程，建议第一时间向其发起猛攻，使用火炎、冰结和冲击属性的“乱舞”魔法效果较好，如果能够配合“魔力开眼”就能快速地消减其HP。BOSS最大的特点是能用万能属性的“丸饮み”直接吞下我方一个单位，受到攻击就会立刻吐出来，虽然这样我方单位也会受到70%左右的伤害，但如果是拖到战斗结束前被其自动吐出来的话，我方单位会受到400点伤害、并给龙头回复同等值的HP，要尽量避免后一种情况。另外，杂兵中“ケルベロス+スザク”的组合由于拥有“火炎吸收”的特性，使用“焦热の狂宴”这把双刃剑时反而可以补血，玩家不妨学习一下此战术。

12：30

【战斗】最后の刺客

众人带着缩小的龙头来到了大阪的传送装置交换机处，主人公的意念和龙脉之力令传送装置成功强化，但想要见到北极星还需要击倒额外的一名“七星”——忧虑者，它的真名是辅星（アルコル），作为武曲星的伴星同时也有“死兆星”之称。它曾对北极星的统一自我萌生了怀疑，这种疑虑将他与七星分离开来，在经过了长时间的沉睡后，它被渐渐引导向了人类。但如今，辅星必须作为七星的一员履行自己的职责。

战斗说明

胜利条件	击破アルコル
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	辅星アルコルLV70
2	堕天使ム–ルム–ルLV64、邪鬼グレンデルLV64、妖兽スレイプニルLV62
3	幻魔ガネ–シャLV61、妖精オベロンLV62、幽鬼むらさきカガミLV61
4	鬼神コウモクテンLV64、灵鸟スザクLV62×2
5	邪神アリオクLV62、堕天使ム–ルム–ルLV64×2
6	幻魔ガネ–シャLV61×2、邪龙クエレプレLV62
7	ランダLV62、龙王グクマッツLV63、デカラビアLV61

攻略 本关全体敌人都会主动攻上来，玩家不妨先原地以逸待劳。敌BOSS的特技“伴星の凶兆”能让目标陷入“死兆星”的异常状态状态，在该状态下每次受到伤害都会再追加200点伤害，不过可以用解除异常状态的技能回复。由于此招式的射程为6格，只要其射程内有我方单位就会不断使用，因此可以利用这一点，在远离BOSS的情况下先清掉攻上来的杂兵，然后再上前展开围攻。

辅星的等级虽然不高，但能够每回合三动，攻击方式中以魔力属性的“裁きの雷火”威胁较大。由于BOSS的HP最大值较高，“胜利の美酒”可以在战斗结束前自动回复

800多点HP。笔者建议派上有魔力和物理属性无效的队伍以“乱舞”魔法主攻，成功抵挡BOSS的攻击也可以取消其附加行动回合。经过一定时间后它会变形，属性耐性发生巨变，而最大的麻烦则在于“混沌の波纹”的伤害2倍反弹，如果我方在其射程外发起攻击的话，该技能就不会发动，但其实可以借助此特点采取另一种战术：让我方拥有“物理反弹”特性的角色发动“千烈突き”，BOSS反弹回来的攻击会被我方再度反弹回去，对其造成巨大伤害（若我方队伍中的仲魔不能反弹物理伤害，则可以先用“归还”指令让它们离队）。如果能够使出这种战术，缺乏回复能力的BOSS很快就会被击倒了。否则一段时间后它还会变回到第一种能够自我回复的状态，并重新召唤一批恶魔，千万不要被其拖入持久战。

13：00

【战斗】梦见の明日へ

本事件就是最后的决战了，先提醒玩家大决战非常漫长，难点在于没有补给方式。因此笔者建议练一套后备阵容，让在库的仲魔也有足够的实力能够应对强敌。

辅星在临死前用最后的力量启动的传送装置，飞速运作的齿轮带动装置将众人送到了阿卡夏层。在这里，众人终于见到了世界的管理者——北极星，之前发生的种种事都是它给众人设下的试炼。主人公说出了所有人的愿望“让世界恢复原状”，北极星认为腐败的人类早已失去了生存的价值，它要亲自验证主人公是否具有能力将世界引导向正确的方向。

在经过了漫长的苦战，北极星终于败下阵来，主人公等人的不懈努力让它也看到了人类改变的“可能性”。它同意让世界恢复原状，但众人的记忆是否会消失、世界是否会再度受到侵略都尚不得而知。然而所有人都坚信，过去的这八天发生的种种以及并肩作战的记忆是不会被抹去的。强大的力量如漩涡一般把众人卷入其中，在于同伴一一话别后，主人公也踏上了归途……

星期天、地铁站，面前的志岛大地正在滔滔不绝地谈论着未来，远处依旧走来了熟悉的身影。朝气蓬勃的新田和志岛似乎都不记得之前发生过的事，不过这一次，没有脱轨的电车、没有倾颓的墙壁、没有崩坏的都市，在车站外等待着三人的，是明媚的阳光和崭新的未来……

战斗说明

第一阶段

胜利条件	击破ポラリス
败北条件	我方全灭

敌方配置	
编号	单位
1	北极星ポラリスLV75
2	SPTポラリス守护LV64
3	SPTポラリス守护LV64
4	SPTポラリス守护LV64
5	SPTポラリス守护LV64
6	SPTポラリス守护LV64
7	SPTポラリス守护LV64
8	SPTポラリス守护LV64

攻略 终于到了最后的大决战，第一阶段要先对付7个北极星守护，它们形状各异特性也不一，不过弱点都比较明显，击破的难度不大。真正恐怖的是在最深处的北极星本体，它的射程范围覆盖整个地图，万能属性的攻击“天の裁定”攻击次数与地图上的守护数量有关，而且每击倒一个守护，北极星的某项属性都会发生弱化（吸收变为无耐性），因此我方要做的就是一边守护、一边靠近北极星。被击倒的守护会在一定时间后复活，不过BOSS的耐性并不恢复。北极星的技能“胜利の雄叫び”可以在战斗结束前回复700点的HP，只要把有相应技能的守护干掉，BOSS也就没有回复能力了。将北极星的HP削减光后它就会与七个守护合体，战斗进入第二阶段。

第二阶段

胜利条件	击破全部敌对者
败北条件	我方全灭

敌方配置	
编号	单位
1	志岛大地LV67、鸟居纯吾LV66、九条绯那子LV66
2	迫真琴LV67、菅野史LV66、柳谷乙女LV66
3	栗木ロナウドLV67、伴亚衣梨LV66、秋江让LV66
4	新田维绪LV70
5	峰津院大和LV70
6	和久井启太LV70

攻略 第二阶段面对过去的自己，依然推荐先在原地等待敌方主动靠近。打法方面到没有什么特别之处，只不过后面还有一仗等待的玩家，必须注意HP/MP的消耗。

第三阶段

胜利条件	击破ポラリス
败北条件	我方全灭

敌方配置	
编号	单位
1	北极星ポラリスALV75
2	北极星ポラリスAbLV70
3	北极星ポラリスBLV70
4	幻魔ガネ-シャLV61、龙王ヤマタノオロチLV66、妖精オベロンLV62
5	邪龙ヴリトラLV65、幽鬼むらさきカガミLV61×2
6	堕天使ム-ルム-ルLV64、邪鬼グレンデルLV64×2
7	鬼神コウモクテンLV64、灵鸟スザクLV62×2（增援）

攻略 最终战中的决战，难度自然高得离谱，最大的麻烦在于我方的HP和MP在经过了两场苦战已经所剩无几，如果之前有意地培养了两套阵容的话，此时就赶紧召唤出生力军吧！BOSS共分为三个部分：A为本体，在一次“巨星压缩”后，下次行动时会对正面直线上2格的范围发射万能属性的大威力地图炮，每隔一定时间还会复活被击倒的B和Ab部

分；B部分的射程无限远、以物理攻击为主；Ab部分的“天の盾”可以减轻我方仲魔对BOSS主体造成的伤害，还会不断地在地图上召唤恶魔。

持久战依旧对我方不利，一开始先顶着北极星B的远程物理攻击，在地图炮的火力范围外逐个消灭赶来的杂兵。与此同时派一个高移动力、物理攻击为主的部队向东北角挺进，先利用“千烈突き”等技能秒杀一次Ab部分并原地待命，阻止源源不断的援军。由于BOSS本体部分的行动顺序是：复活→巨型压缩→地图炮击，因此正面的强袭部队和东北的游击部队要配合好，大部队等BOSS炮击过后迅速从正面进军，与此同时东北角的部队再次击杀Ab部分，消除“天の盾”的效果，正面的部队推荐以物理攻击为主，最好有“鬼神无双”这样能够连续攻击的技能，如此就有机会在两次炮击的间隙强攻击杀掉本体。本体的最大威胁是“ケフエイド”配合“贯通”，不过其对物理反射无效，这一点可以多加利用。

路线二

7TH DAY 平等的星期六

（栗木罗纳尔多路线）

栗木罗纳尔多始终认为，当今的世界充满了太多的不平等，在金钱与权力前，弱者仍受到种种欺凌和压迫。利欲熏心的人们早已舍弃了善良、忘却了温柔，为了蝇头小利甚至争得头破血流。峰津院大和所说的“世界正在腐朽”，主人公也深以为然，但是却不能认同他的实力至上主义，因为那会令弱者没有生存的空间。世人真正憧憬的，是没有贫困和战争，人人平等的世界——怀揣着这一共同理念的人们走到了一起，为了构筑理想中的和平世界而努力。

07：00～09：00

【战斗】东京との争い

当前的形势是，主人公与栗木一行人以名古屋为据点，大阪的吉普斯方面已经进入了全面的临战状态，而在东京还有少数立场中立的人。主人公的首要目的，就是说服身处东京的友人，如果能得到他们的协助，那么面对七星时的胜算就会增多不少。

战斗说明

胜利条件	消灭全部恶魔召唤者
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	九条绯那子LV52、灵鸟バイブカハLV49、女神スカアハLV49
2	鸟居纯吾LV52、龙王セイリュウLV51、鬼神ゾウチョウテンLV50
3	会社员LV48、邪龙ヤムLV47×2
4	チンピラLV50、妖兽トウコツLV50、魔兽ミルメコレオLV50
5	女性社员LV48、邪神アバドンLV48、妖精シルキ–LV47
6	女性社员LV49、鬼女ズエラロンズLV50、魔神ヤマLV48
7	自卫队员LV49、斗鬼ラ–ムジエルグLV49×2

攻略 此战前玩家先要做好技能和仲魔的重新分配，开战后恶魔シヴァ会从我方初始位置西北侧出线，等级和实力都要高出普通敌人一大截。由于本关的胜利条件并不包括将其击倒，玩家将注意力放到正面战场即可（如果能成功击倒シヴァ，它会在邪教之馆中得到解禁，实力不济可以留到二周目再挑战）。人类敌人中以纯吾和绯那子实力最强：前者的物理属性攻击极具威胁、而且“鬼神双手”的特性可以连续发动两次进攻；后者携带的技能“S绝一门·物理”则能强制取消战斗中第一次发动的物理技能。我方无需兵分两路，全体沿下方的大道向右移动，利用走位和降低移动力的技能控制纯吾的行动，不要让他主动出手，在攻击敌人时争取一次性击倒，否则在后方原地不动的绯那子会用“女神の恩惠”替其回复大量的HP。效率够高的话，就能在シヴァ靠近前过关。

09：30～10：30

【战斗】旧友との决着

主人公一行根据密探的报告，在新桥附近找到了志岛大地和新田维绪，虽然是同窗，但两人似乎并不愿加入大阪方面。若是他们被峰津院拉拢过去就不妙了，纵使千百个不愿意，主人公也只得用武力来尝试说服。

战斗说明

胜利条件	击破全部敌人
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	新田维绪LV54、天使カズフエルLV53、妖精ヴィヴィアンLV52
2	志岛大地LV53、幻魔クル–スニクLV52、妖兽トウコツLV50
3	学生LV51、幽鬼クドラクLV50、鬼女ズエラロンズLV50
4	女性社员LV52、妖精ヴィヴィアンLV52×2
5	工事作业员LV50、邪龙ピュ–ト–ンLV51、鬼神ゾウチョウテンLV50
6	警察官LV51、龙王セイリュウLV51×2
7	チンピラLV52、斗鬼ヤクシャLV51、魔兽ミルメコレオLV50
8	青年LV50、天使カズフエルLV50、邪鬼ギリメカラLV47

攻略 本关的敌人开始时的出击并不会太主动，当玩家击倒任意一名敌人后，新田维绪就会使出卢格的力量，自己耐性改变的同时敌方杂兵的能力也会有少许强化。第一时间强攻新田的战术不会凑效，因为她仍会强制剩余1点HP以触发剧情。这里可以尝试先前往左下角击倒被孤立的两名敌人，待新田觉醒后派一队有“飞翔”技能的物理系单位，飞过中央停靠着的火车头直接向新田发动攻击，此时她由于用“魔力开眼”替换了“S绝一门·物理”的先制发动技能，因此在我方“千裂突き”的强攻下很快会败北。新田撤退后敌方的强化效果也会消失，随后的战斗也能相对轻松一些。获胜后ルーグ会在邪教之馆中解禁。

11：00～12：00

【战斗】未知の威胁

东京方面的战力在主人公的说服下已尽皆成为同伴，但大阪方面许久没有动静不免令人生疑，不过众人却没有时间去揣测峰津院的想法，因为第七天的七星——破军星已经从天而降，如果其被吉普斯先行击倒，通往北极星的道路就等于拱手让给了他人。

战斗说明

胜利条件	击破ベネトナシュ
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	破军星ベネトナシュLV60
2	女神ラクシュミLV51、龙王セイリュウLV51×2
3	斗鬼ヤクシャLV51、神兽ビャッコLV53×2
4	堕天使オロバスLV49、邪龙ピュ-ト-ンLV51、魔兽ミルメコレオLV50
5	堕天使オロバスLV49×2、妖兽トウコツLV50
6	斗鬼ヤクシャLV51×2、妖精ヴィヴィアンLV52

攻略 破军星虽然看上去不怎么起眼，但是现阶段我方拿它没辙，因为一旦进入其7格的有效射程，攻守过后就会触发剧情，地图上全部恶魔以及我方全体的仲魔尽皆强制消除。随后地图上会出现两个破军之芽，胜利条件变为全员撤退，角色移动到脱离点上就会出现“逃げる”的指令，第一时间击破两个芽也能迅速撤离。

12：30

【战斗】大阪との争い

仲魔召唤受到封杀、人类的攻击完全无效，众人对这最有一个侵略者一筹莫展。然而就在主人公一行离开的期间，大阪方面已经趁机攻入了名古屋。当众人赶回驻地时，留守在基地的人已经被打得落花流水，菅野史正打算通过计算机入侵主人公一行的手机，进而干扰恶魔召唤程序，一旦成功局势就将异常不利。

战斗说明

胜利条件	在入侵完成前击倒菅野史
败北条件	我方全灭；手机被入侵

敌方配置

编号	单位
1	菅野史LV54、女神ラクシュミLV51、邪神アリオクLV56
2	迫真琴LV58、神兽ビャッコLV53、女神ラクシュミLV51
3	和久井启太LV59、魔王ツイツイミトルLV54、鬼神ゾウチョウテンLV50
4	斗鬼ヤクシャLV51×2、妖精ヴィヴィアンLV52
5	邪鬼ラクシャ-サLV55×2、邪龙ピュ-ト-ンLV51
6	灵鸟アンズ-LV54×2、鬼女ズェラロンズLV50
7	邪神アバドンLV49、妖精ヴィヴィアンLV52×2
8	斗鬼ヤクシャLV51×2、龙王セイリュウLV51

攻略 本关有一定的时间限制，可以通过菅野史的台词来判断，总的来说不算太紧张。处在战场最深处的她还会不断地召唤仲魔，不过有数量上限，当她的台词是“ストック切れた”就说明库存耗尽了。敌方的杂兵实力虽然不弱，但只要玩家尽量保证主动进攻，利用速度加成先出手就可以减少损伤，另外要注意别被会用“咒缚”特技的恶魔绊住了手脚。启太的技能特性是典型的特攻型，“物理激化+攻击全体化+S狂战士の魂”的组合让他的物理属性攻击威力高得可怕，不过只要有针对性地组好一队能有效抵御、甚至反弹物理属性攻击的队伍，“S狂战士の魂”的负面影响就自行暴露出来了。迫真琴和菅野史的先制发动技能分别能自动反弹魔法伤害与物理伤害，最后至少要派两队角色冲上高处强攻。

14：00～16：30

【主线事件】归还の妨害

【主线事件】本局潜入

【主线事件】终末のラッパ吹き

菅野史对于破军星消除仲魔的原理做出了推测：其是干扰了召唤时手机发出的特殊波段，从而影响召唤程序，如果能用借助恶魔魔人小号手的能力，反过来干扰对方的波段，就有可能消除破军的技能。不过魔人小号手被封印的地点只有吉普斯局长峰津院大和知道。随后，栗木罗纳尔多从吉普斯的资料库中查到了魔人小号手的所在，但资料显示魔人小号手喇叭的效力也会影响到我方的召唤。如果利用此能力的盲点，即魔人小号手吹响喇叭之前召唤仲魔，那我方还是能够与破军一战！在日比谷公园，主人公解开了魔人小号手的封印，然而后者却不太愿意帮助人类，不过在菅野史的“威势”下，被砸得满头包的恶魔终于勉强同意了替众人吹奏一次喇叭。

17：00～18：00

【战斗】强者との决着

在通天阁前，众人遇到了久未露面的峰津院大和，他再次向主人公抛出了橄榄枝，希望能够共同构筑实力至上的新世界，主人公的回答当然是拒绝。众人上下一心，准备以正义摧毁峰津院的野心。栗木无法认同峰津院排除一切弱者的世界，毕竟人无完人，人类在某个方面总会是弱者，哪怕是峰津院大和自己，这不是也在战斗中败北了么。只有真正平等的世界、相互扶持的世界，才会是没有弱者的世界。在栗木话语的感召下，峰津院答应协助众人，为的是能亲眼见证所谓平等的世界。然而正在众人谈话间，大地发生了剧烈的震动，原来适才的战斗令龙脉之力消耗过度，早已破败不堪的建筑物在震动中倾颓，危急关头峰津院用尽全力把众人弹飞到安全区域，自己则被压在了废墟之下……

战斗说明

胜利条件	击倒峰津院大和
败北条件	我方全灭

敌方配置	
编号	单位
1	峰津院大和LV63、天使レミエルLV59、邪神アリオクLV58
2	女神ラクシュミLV55、邪鬼ラクシャ–サLV55×2
3	堕天使デカラビアLV56、斗鬼ヤクシャLV54、幻魔カンギテンLV54
4	堕天使デカラビアLV56、邪龙ピュ–ト–ンLV54、妖兽トウコツLV53
5	邪鬼ラクシャ–サLV55×2、破坏神カルティケ–ヤLV56
6	灵鸟アンズ–LV54、神兽ビャッコLV53×2
7	斗鬼ヤクシャLV54、邪鬼ラクシャ–サLV55、灵鸟アンズ–LV54
8	灵鸟アンズ–LV54、邪龙ピュ–ト–ンLV54×2

攻略 此战中峰津院能借助“龙脉の秘术”强化自身，在战场上行动加快且每回合能够攻击两次。7个杂兵中有3个会围在BOSS周围，其余的则第一时间向我方靠近，在击倒了第一波的3名敌人后，峰津院的行动间隔会再次缩短。在手下仲魔邪神的种族技影响下，峰津院虽然移动较慢但射程很远，再加上其行动间隔极短，如果被其连续攻击，我方角色很可能会一直没有反击的机会。玩家也可以带上增加射程的仲魔与其展开远距离对攻，以各种属性的魔法攻击为主，这样就能避开其反射效果。由于击倒6名敌人后BOSS的行动间隔会再次缩短，且他的回复力很强，建议还是尽快把攻击倾斜到到峰津院的身上，如果能够成功附加上异常状态的话，战斗就会容易得多了。

18：30

【战斗】击破数7

峰津院大和牺牲，众人却没有更多的时间伤悲，因为夕阳西斜，最后的破军星还要由众人去击破。在トランペッタ–喇叭声的影响下，两个波段发生了冲突，破军星已无法消除恶魔，但我方也无法召唤新的仲魔，队伍中现有的8只仲魔就是击倒破军星的全部战力！

战斗说明

胜利条件	击破ベネトナシュ
败北条件	我方全灭；トランペッタ–被击破

敌方配置	
编号	单位
1	破军星ベネトナシュLV60
2	破军ベネトナシュLV50
3	破军ベネトナシュLV50
4	破军ベネトナシュLV50（增援）
5	破军ベネトナシュLV50（增援）
6	破军ベネトナシュLV50（增援）
7	破军ベネトナシュLV50（增援）

攻略 由于破军星的射程有7格之远，一开始建议在其火力范围外发起攻击，破军之芽所引发的地震是无法对トランペッタ–造成伤害的。干掉两个芽后，我方初始位置附近会出现4个新芽，此时为了保护トランペッタ–要快速把它们干掉。确保后方安全后就可以向破军星挺进，BOSS每回合可以三动，一定要尽快近身以免损失过多（远程部队也要边打边向BOSS移动）。人类角色无法对BOSS造成丝毫伤害，这里主要让仲魔以火炎和电击的“乱舞”发起攻击。当BOSS血量降到1/5以下时会分裂成四个部分，地图上出现大片的毒素。四个部分的耐性都很鲜明且HP不多，选择合适的部队发起猛攻很快就可以过关了。推荐优先击破有地图范围攻击技“暗黑の雷光”的部分，获胜后トランペッタ–在邪教之馆中得到解禁。

23：30

【主线事件】就寝

在成功击退破军星后，周围似乎并没有发生什么明显的变化。忧虑者出现在众人的面前，他说出明天才是向众人指明通往北极星道路的恰当时机。七星尽数被击倒，但包含着无尽黑暗的“无”依然在侵吞着世界，每个人怀揣着不同的心情、默默地准备着，准备着迎接最后一天的到来。

路线二 LAST DAY 结实的星期天

（栗木罗纳尔多路线）

一大早同伴们就聚集在司令室，其中还有人因为紧张而一夜未眠，今天就是会见北极星的日子，但不知道它是否会实现众人的愿望，带来一个平等的世界。

另外提醒一下玩家，现阶段自由战斗中的磁盘可以开启大部分技能，不妨花一点时间充实技能库。

10：00～10：30

【战斗】示された道

正在众人四处搜寻着忧虑者时，他再次飘然而至，并说出“七星”并不只有7个。主人公一行人所期望的道路将会布满荆棘，包含重重艰辛，到底他是否具有相应的觉悟和能力将理想贯彻到底，为了一测究竟，忧虑者召唤出了ボティス作为试炼。

战斗说明

胜利条件	击破全部恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	堕天使ボティスLV72、鬼女ランダLV62×2
2	魔兽ケルベロスLV58×2、神兽ビャッコLV56
3	邪神アリオクLV56、邪龙クエレプレLV58×2
4	邪鬼ラクシャ-サLV55、神兽アイラ-ヴァLV61×2
5	堕天使ム-ルム-ルLV64、神兽アイラ-ヴァLV60×2
6	鬼女ランダLV58、邪龙クエレプレLV58×2
7	鬼女ランダLV58、龙王グクマッツLV58×2
8	堕天使デカラビアLV56×2、灵鸟アンズ-LV54

攻略 由于敌方的兵力较为分散且实力一般，本关要相对容易一些，需要注意的仍是持有“护りの盾”或“テトラカーン”技能的敌人。BOSS拥有特殊的“兽の眼光”可以每回合二动，其手下的恶魔则会使用魅惑和麻痹的技能，以拥有魔力属性耐性或异常状态抗性的角色上前发动魔法强攻吧，合理利用远程攻击也可以屈死它！过关后ボティス在邪教之馆中解禁。

11：00

【主线事件】残されあた力

虽然忧虑者给出了“强化传送装置”的提示，但具体的方法必须由主人公自己摸索。“专家”菅野史给一筹莫展的众人好消息：利用龙脉之力这种超常规的方法可以对传送装置进行强化。在峰津院大和已经身亡的现如今，想要利用龙脉之力惟有找到曾吞下武曲星的龙头。

11：30

【战斗】意外な战い

最后的一个龙脉落在新宿的广场前，外表却如石化了一般。正当众人讨论如何把它运走时，被龙脉之力引来的恶魔却让沉睡着的龙头狂暴了起来，如今只能先将其击倒再作打算了。

战斗说明

胜利条件	击破龙脉之龙
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	龙脉の龙LV72
2	堕天使デカラビアLV56、妖精オベロンLV62、神兽アイラ-ヴァタLV60
3	邪鬼ラクシャ-サLV55、魔兽ケルベロスLV58×2
4	堕天使デカラビアLV56、妖兽スレイプニルLV57×2
5	幻魔ガネ-シャLV61、邪龙クエレプレLV58×2
6	魔兽ケルベロスLV58、灵鸟スザクLV62×2
7	鬼女ランダLV58、幽鬼むらさきカガミLV61、龙王グクマッツLV58

攻略 我方初始位置离BOSS很近，想逃出其10格射程范围不太现实，魔法部队不妨一开始就主动发起猛攻，物理属性的部队则可以向西南阻止杂兵的靠近。BOSS的特殊招式是“丸饮み”，可以吞下一个单位，给其造成伤害或战斗结束前都会自动吐出来，但是后一种方式会我方造成更大的伤害，并给BOSS补充同等值的HP——因此东南角的几个恶魔不但不能给BOSS造成伤害，反而会给其补血。尽量利用“魔力开眼”后的乱舞魔法给BOSS造成有效伤害，另外我方部队也不要带“物理反弹”效果的技能，因为这样反倒会给BOSS补血。当然，如果有“贯通”技能的话就可以放心对BOSS使用物理攻击了。

12：00

【战斗】最后の刺客

龙脉之力能够感受到人的意愿，龙头在自动缩小后，主人公也得以轻松带着它到达传送装置处，着装上龙头后的传送机成功强化。从天而降的忧虑者正是最后的一名“七星”，作为武曲星辅星的他现在要履行自己应尽的责任。距离北极星还有一步之遥，众人自然不会让这颗“死兆星”挡住去路。

战斗说明

胜利条件	击破アルコル
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	辅星アルコルLV70
2	堕天使ム-ルム-ルLV64、邪鬼グレンデルLV64、妖兽スレイプニルLV62
3	幻魔ガネ-シャLV61、妖精オベロンLV62、幽鬼むらさきカガミLV61
4	鬼神コウモクテンLV64、灵鸟スザクLV62×2
5	邪神アリオクLV62、堕天使ム-ルム-ルLV64×2
6	幻魔ガネ-シャLV61×2、邪龙クエレプレLV62
7	鬼女ランダLV62、龙王グクマッツLV63、堕天使デカラビアLV61

攻略 杂兵方面就不再多说，清掉攻过来的敌人后在走上中央的原形平台向BOSS发起攻击。“伴星の凶兆”是指令技，只会在战场上使用，前期我方可派一人带着“アムリタ”及时回复，并引诱BOSS不断使用此招达到牵制的目的。辅星在每次战斗结束都能自动回复800点HP，因此没有火炎、冰结、电击属性攻击的角色就不要发动进攻了。面对每回合能够三动的辅星，利用各种护盾技能来减轻伤害是必要工作，一定时间过后，BOSS就会转换形态。第二阶段的BOSS有明显的物理和冲击属性弱点，且没有回复手段，正是玩家发动总攻的好时机。针对“混沌の波纹”的特点，可以让有物理、冲击无效或反射耐性的单位发起攻击。务求在这一阶段将BOSS击杀，否则一段时间后它还会变回到第一种形态并召唤一批新恶魔。

12：30

【战斗】まだ见ぬ明日へ

进入大决战前建议玩家好好准备，包括仲魔的合成和技能的搭配等都要精心安排一番。如果主力仲魔没有持续性回复HP、MP的手段的话，建议再多练一些仲魔作为替补。

所有同伴齐聚在传送装置前，为了不辜负已经牺牲了的峰津院和忧虑者的寄托，为了实现理想中的平等世界，众人在强光中飞向了北极星的所在。在神秘的空间阿卡夏层，作为世界主宰的北极星现出了真容。主人公所追求的平等世界与北极星所期望的“秩序”暗合，只不过为了确认众人是否有能力不让世界再次堕落，北极星设下了最终的试炼。

在通过了重重试炼后，北极星看清了众人改变世界的赤诚之心，它也同意了让世界以新的“秩序”继续存在下去。不过，虽然人类有温柔善良的一面，但憎恨、嫉妒这些阴暗面也是从人类内心深处滋生的，仅凭北极星的力量，并不能把世界完全转变到理想中的姿态。主人公和栗木也很清楚这一点，因为每个人都是弱者，有时难免会因为憎恨、痛苦等情感而误入歧途，但只要能重新振作起来、并严于律己，那么他总会走上正途。真正实现平等世界不是靠北极星，而是靠人类自身的力量。

虽然侵蚀世界的“无”终于消退，但饱受摧残的世界仍一片狼藉。吉普斯库存的粮食被及时地送到了各个避难营；原本是不同阵营的人为了解救废墟下的幸存者而走到了一起；残存的人们在灾难过后相互帮助、顽强地生存着——人类的意识在北极星的力量下慢慢发生着转变，世界也一步步进入几十个世纪以来人类都梦寐以求的理想乡：“人人为我、我为人人”。虽然这个失去了竞争之心，努力后不求回报的世界能否维持下去目前尚不得而知，但惟一清楚的是，世界的未来正掌握在每一个人手中。

战斗说明

第一阶段

胜利条件	击破ポラリス
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	北极星ポラリスLV75
2	SPTポラリス守护LV64
3	SPTポラリス守护LV64
4	SPTポラリス守护LV64
5	SPTポラリス守护LV64
6	SPTポラリス守护LV64
7	SPTポラリス守护LV64
8	SPTポラリス守护LV64

攻略 北极星在初始状态下的耐性毫无破绽，射程无限配合强大的“天の裁定”会给我方带来不小的困扰。初期阶段的目标是靠近BOSS并击倒沿途的守护，这样BOSS相应的吸收耐性就会解除，同时“天の裁定”的攻击次数也会随着守护数量的减少而递减。已击倒的守护会随着时间不断复活，不过北极星的耐性不会再恢复，只要干掉拥有“胜利の雄叫び”的守护让BOSS没有回复手段，它的HP也就很快会耗尽了。

第二阶段

胜利条件	击破全部恶魔
败北条件	我方全灭；NPC死亡

敌方配置

编号	单位
1	邪龙ヴリトラLV65、幽鬼むらさきカガミLV61×2
2	堕天使ム－ルム－ルLV64、邪鬼グレンデルLV64×2
3	堕天使ム－ルム－ルLV64、鬼女アナトLV66、女神ノルンLV64
4	幻魔ガネ－シャLV61×2、魔兽フエンリルLV66
5	鬼神コウモクテンLV64、灵鸟スザクLV62
6	幻魔ガネ－シャLV61、龙王ヤマタノオロチLV66、妖精オベロンLV62

攻略 第二阶段要保护中央的两个NPC，任何一个阵亡战斗便宣告失败。需要留心有“飞翔天驱”、“真・梦幻の具足”这种移动飞快，或是有“邪念流动”这类增加射程技能的敌人。敌方用“凭依”或“咒缚”的话，我方就不好赶场救人了，不过若是我方有“邪念咒缚”或“凭依”，也可以限制敌人的移动。NPC的HP很少，挨不了敌人的任何攻击，因此最开始几个回合所制定的行动尤为重要。全灭敌人后就能进入下一阶段，不过在最后压力骤减的时候不急着杀敌，先对我方进行回复或召唤生力军，为最后的决战做准备。

第三阶段

胜利条件	击破ポラリス
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	北极星ポラリスALV75
2	北极星ポラリスAbLV70
3	北极星ポラリスBLV70
4	幻魔ガネ－シャLV61、龙王ヤマタノオロチLV66、妖精オベロンLV62
5	邪龙ヴリトラLV65、幽鬼むらさきカガミLV61×2
6	堕天使ム－ルム－ルLV64、邪鬼グレンデルLV64×2
7	鬼神コウモクテンLV64、灵鸟スザクLV62×2（增援）

攻略 剩余的HP和MP足够是最终战取胜的先决条件，BOSS的行动方式和打法可以参考前面的共存路线，这里就不重复说明了。

路线三

LAST DAY

支配的星期天

（峰津院大和路线）

10：00

【战斗】示された道

看到人类在这八天内的种种经历，忧虑者出现并再次试炼峰津院的创世决心，召唤出了邪恶雪人じゃあくフロスト作为试炼。（如果ボディス没有解禁，则不会跟雪人交手，换成ボディス。）

战斗说明

胜利条件	击破全部恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	邪鬼じゃあくフロストLV80（堕天使ボディスLV72）、鬼女ランダLV62×2
2	魔兽ケルベロスLV58×2、神兽ビャッコLV56
3	邪神アリオクLV56、邪龙クエレブレLV58×2
4	邪鬼ラクシャ–サLV55、神兽アイラ–ヴァLV61×2
5	堕天使ム–ルム–ルLV64、神兽アイラ–ヴァLV60×2
6	鬼女ランダLV58、邪龙クエレブレLV58×2
7	鬼女ランダLV58、龙王グクマッツLV58×2
8	堕天使デカラビアLV56×2、灵鸟アンズ–LV54

攻略 可参照路线一8TH DAY的10：00～10：30的同名战斗。

10：30

【主线事件】残された力

忧虑者认同了大和的能力，提示他用传送装置可以打开通向北极星的门，但是具体的操作方法需要众人自己研究。菅野史提示传送装置原本就是用了超常的能力，借由另一个超常能力龙脉，或许可以强化该装置。虽然龙脉的载体在与武曲的战斗中消耗严重，但毕竟还有一个掉落的龙头。抱着这惟一的线索，众人决定去碰碰运气。

11：30

【战斗】意外な战い

众人在新宿找到了石化的龙头，不过太过庞大的龙头委实不方便搬运，龙头苏醒时散发出的能量更吸引了大批恶魔的进犯。

战斗说明

胜利条件	击破龙脉之龙
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	龙脉の龙LV72
2	堕天使デカラビアLV56、妖精オベロンLV62、神兽アイラ–ヴァタLV60
3	邪鬼ラクシャ–サLV55、魔兽ケルベロスLV58×2
4	堕天使デカラビアLV56、妖兽スレイプニルLV57×2
5	幻魔ガネ–シャLV61、邪龙クエレブレLV58×2
6	魔兽ケルベロスLV58、灵鸟スザクLV62×2
7	鬼女ランダLV58、幽鬼むらさきカガミLV61、龙王グクマッツLV58

攻略 龙头的攻击距离很远，开局先让队员靠近龙头，以免被白打。龙头和敌方恶魔会互殴，如果想从敌方恶魔处盗取技能，需要抓紧。龙头物理吸收、电击反射、魔力无效，对其余属性也都有耐性，可以用带贯通的千烈突き或激化的乱舞系魔法造成可观伤害。当我方仲魔被龙吞下去后要立刻对其攻击，这样可加速它把仲魔吐出来，否则被吞掉的仲魔会损失400HP。

12：00

【战斗】最后の刺客

万事具备，只要利用传送装置，就可以直面北极星。挡在北极星前得最后一道试炼，真实身分为七星一员的忧虑者表示自己对人类最终服从北极星的秩序感到很失望，就像其代表的死兆星一样，他欲将这些想依靠北极星建立自己秩序王国的人送上断头台。

战斗说明

胜利条件	击破アルコル
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	辅星アルコルLV70
2	堕天使ム–ルム–ルLV64、邪鬼グレンデルLV64、妖兽スレイプニルLV62
3	幻魔ガネ–シャLV61、妖精オベロンLV62、幽鬼むらさきカガミLV61
4	鬼神コウモクテンLV64、灵鸟スザクLV62×2
5	邪神アリオクLV62、堕天使ム–ルム–ルLV64×2
6	幻魔ガネ–シャLV61×2、邪龙クエレブレLV62
7	鬼女ランダLV62、龙王グクマッツLV63、堕天使デカラビアLV61

攻略 可参照路线二12：00的同名战斗。

12：30

【战斗】正しき明日へ

见到北极星，峰津院大和阐述了自己的理想，废除一切堆砌的既有成就和团体包容，将个人能力的优越性发挥到最高点，让人类告别腐朽和颓废，在优胜劣汰的环境下不断进化。北极星认为峰津院大和的理想需要强大的实力来证明，接下来要以交战来证明创世资格。一番激战过后，北极星认同了峰津院的实力，一个在常人看来有些冷酷、但又无比合乎自然规律的人类王国，由峰津院和他的朋友们君临延续下去。

战斗说明

第一阶段

胜利条件	击破ポラリス
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	北极星ポラリスLV75
2	SPTポラリス守护LV64
3	SPTポラリス守护LV64
4	SPTポラリス守护LV64
5	SPTポラリス守护LV64
6	SPTポラリス守护LV64
7	SPTポラリス守护LV64
8	SPTポラリス守护LV64

攻略 初始状态的BOSS不吃任何属性的攻击，且射程无限，我方需顶着其火力迎头而上，建议借助灵鸟或幻魔来移动。打倒地面上的北极星守护，可以逐步削弱北极星的耐性，且该耐性情况会一直保持到之后的两次变身，所以玩家请务必把护卫全部消灭掉，以求后面轻松。

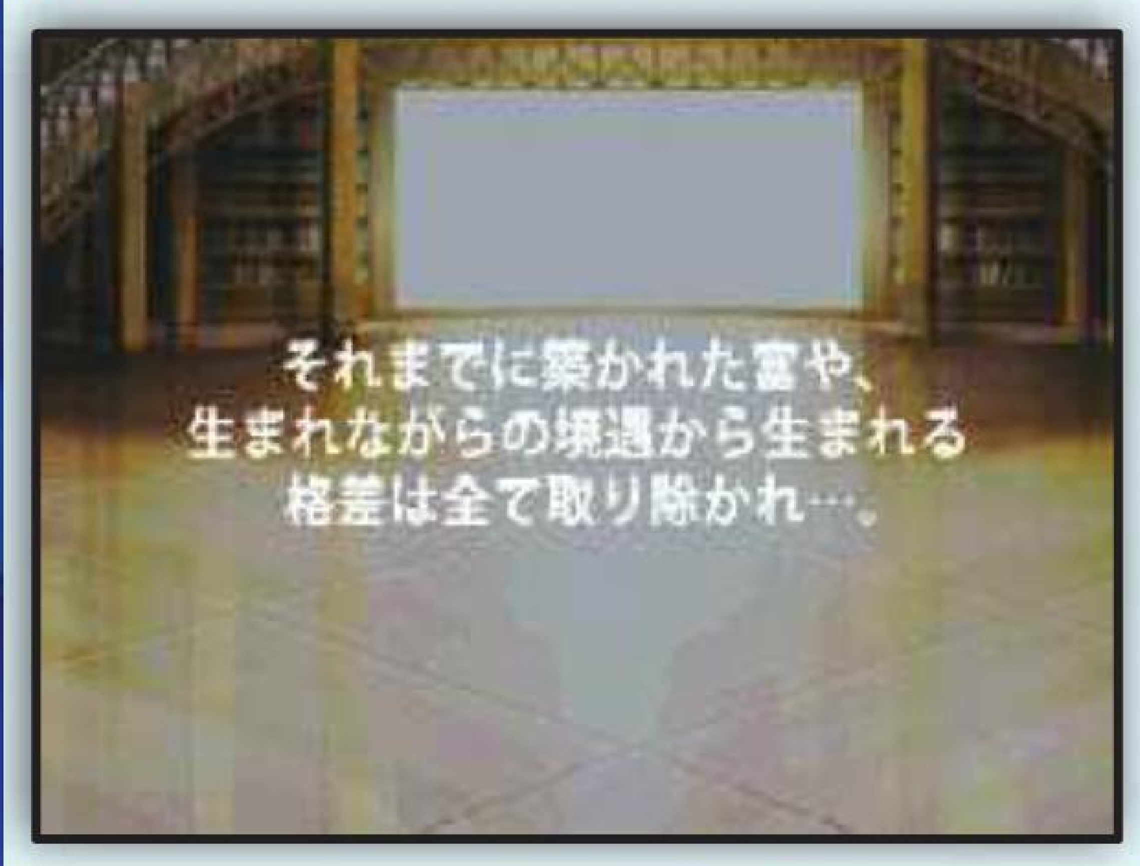
第二阶段

胜利条件	击破全部恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	邪龙ヴリトラLV65、幽鬼むらさきカガミLV61×2
2	堕天使ム–ルム–ルLV64、邪鬼グレンデルLV64×2
3	堕天使ム–ルム–ルLV64、鬼女アナトLV66、女神ノルンLV64
4	幻魔ガネ–シャLV61×2、魔兽フェンリルLV66
5	鬼神コウモクテンLV64、灵鸟スザクLV62
6	幻魔ガネ–シャLV61、龙王ヤマタノオロチLV66、妖精オベロンLV62

攻略 该阶段北极星不会出手，其实是给我方用吸魔来补充MP的好机会，如果大家的MP都消耗得差不多了，就尽量用吸魔吸死敌人，否则在第三阶段可能会青黄不接。



第三阶段

胜利条件	击破ポラリス
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	北极星ポラリスALV75
2	北极星ポラリスAbLV70
3	北极星ポラリスBLV70
4	幻魔ガネ–シャLV61、龙王ヤマタノオロチLV66、妖精オベロンLV62
5	邪龙ヴリトラLV65、幽鬼むらさきカガミLV61×2
6	堕天使ム–ルム–ルLV64、邪鬼グレンデルLV64×2
7	鬼神コウモクテンLV64、灵鸟スザクLV62×2（增援）

攻略 剩余的HP和MP足够是最终战取胜的先决条件，BOSS的行动方式和打法可以参考前面的共存路线，这里就不重复说明了。至于另一种暴力打法，可以翻到该篇攻略的最后一页，查看路线四的该场战斗。

路线四 7TH DAY 变革的星期六（忧虑者路线）

进入方法：在6TH DAY的23：00选择“新たなる世界”后，选择“それはいけないこと？”→“恶じゃないよ”→“そうだ”→“ポラリスを倒したら？”→“今すぐ考えろ”→“どうなるんだ？”→“そうだ”等关键选项，进入该路线。此时队伍中只有主人公和忧虑者两人。

备注：该路线中主人公将北极星完全打倒，让世界不受任何高位存在的支配。玩家要与之前的所有同伴战斗，打赢后能说得缘在4级以上的同伴加入。但是峰津院大和（ヤマト）与栗木罗纳尔多（ロナウド）两人会在剧情中自杀，无法加入。

剧情提要：选择追求真正的自由，主人公与忧虑者进行了抉择性的关键对话。在北极星制定的世界里，不遵从其秩序便是“恶”。主人公表达了打倒北极星、改变“秩序”本身的理想。忧虑者警告说，如果北极星不存在了，当前的世界会返回到原初的白纸状态，而且不在有人可以编辑世界情报，一切可能性都得仰赖于人类自身。不但如此，之前的同伴们必定会成为创造新世界之路上的敌人。变革秩序的走廊已经打开了入口，虽然荆棘遍布，可仍要坚定地走下去。

7：00～7：30

【主线事件】疑问の答え

忧虑者找到主人公，告知首先要让抱有不同观念的同伴加入我方，才有与北极星对抗的资本。由于忧虑者现在已经是同伴了，自名为“左辅”。左辅是北斗中的著名伴星，此处意为帮助主人公实现创世理想。他建议势单力孤的主人公先去劝说以往的同伴，让他们赞同我方。最先要去收服的是与主人公关系最亲近的东京一派。

【战斗】东京との争い

东京派是赞成共存理念的志岛大地、新田维绪、九条绯那子和鸟居纯吾，目前只有绯那子和纯吾一起行动，他们斥责主人公的理想，暴力是当前最具说服力的语言，第一场友人之战开始了。

战斗说明

胜利条件	击破除シヴァ外的所有敌人
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	シヴァLV76
2	九条绯那子LV72、女神スカアハLV49、灵鸟バイブ・カハLV49
3	鸟居纯吾LV52、鬼神ゾウチョウテンLV50、龙王セイリュウLV51
4	自卫队LV49、斗鬼ラ−ムジエルグLV49×2
5	女性社员LV48、妖精シルキ−LV47、邪神アバドンLV48
6	女性社员LV49、邪龙ヤマLV48、鬼女ズエラロンズLV50
7	会社员LV48、邪龙ヤムLV47×2
8	チンピラLV50、妖兽トウコツLV50、魔兽ミルメコレオLV50

攻略 シヴァ物理攻击力高，且九条绯那子被打倒后他就会撤退。由于打败他可以解禁其仲魔合体，如果玩家没有防物理攻击的被动技能，可以在小队中放上邪龙或邪神，利用地形将其远程屈死（如图）。

8：00～9：00

【战斗】旧友との决着

继绯那子和纯吾之后，通过战斗让大地和维绪也加入我方。

战斗说明

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	志岛大地LV53、幻魔クル−スニクLV52、妖兽トウコツLV50
2	新田维绪LV54、妖精ヴィヴィアンLV52、天使カズフエルLV53
3	学生LV51、鬼女ズエラロンズLV50、幽鬼クドラクLV50
4	工事作业员LV50、鬼神ゾウチョウテンLV50、邪龙ピュ−ト−ンLV51
5	女性社员LV52、妖精ヴィヴィアンLV52×2
6	警察官LV51、龙王セイリュウLV51×2
7	青年LV50、天使カズフエルLV50、邪鬼ギリメカラLV47
8	チンピラLV52、魔兽ミルメコレオLV50、斗鬼ヤクシャLV51

攻略 只要打倒对方一个小队，イオ就会变身，并提升敌方所有小队的能力，因此建议先打倒ダイチ。イオ的ブリューナク是针对单体的万能攻击，伤害比较高。此战完结后ルーグ合体解禁。

9：30～12：00

【主线事件】光の差す方へ

【主线事件】真の自由を

以上两段是主人公和忧虑者的对话，阐述了人类从教条下解放出来，获得真正自由的可能性。真正的自由不依附任何他物，高高在上的北极星如同阴晴不定的君王，君王高兴起来也许会让自己的百姓安居乐业，但是残暴起来则会让无数人丧生。打倒这位君王，诚然人类不一定会径直走向更好的未来，但相信这种可能性，让人类不必再乞讨一般地生活。

【战斗】未知の胁威

最后的七星“破军”降临，打倒它就有与北极星会面的资格。然而破军却拥有两种可怕的能力——一、人类的一切攻击对它无效，包括以人型姿态现身的忧虑者也是如此；二、能够让所有恶魔强制归还，且无法再召唤。面对如此强大的敌人，众人一时陷入困境。

战斗说明

胜利条件	击破ベネトナシュ→中途变为逃跑到指定地点
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	破军星ベネトナシュLV60
2	斗鬼ヤクシャLV51、神兽ビャッコLV53×2
3	女神ラクシュミLV51、龙王セイリュウLV51×2
4	堕天使オロバスLV49、魔兽ミルメコレオLV50、邪龙ピュ−ト−ンLV51
5	堕天使オロバスLV49×2、妖兽トウコツLV50
6	斗鬼ヤクシャLV51、妖精ヴィヴィアンLV52

攻略 剧情上必败的一战，让我方单位靠近BOSS，会被受到“周极の巨炮”的攻击触发剧情。此后胜利条件变更，指挥我方队员逃到右下方的3个指定地即可。走到位置上时别忘记选择逃跑指令。

12：30～16：00

【战斗】大阪との争い

与支持峰津院大和“实力主义”的迫真琴、菅野史、和久井启太战斗，说服他们放弃追随峰津院。

战斗说明

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	迫真琴LV58、神兽ビャッコLV51、女神ラクシュミLV53
2	菅野史LV54、魔神オシリスLV53、女神ラクシュミLV51
3	ジプス局员LV54、堕天使オロバスLV49、邪龙ピュ–ト–ンLV51
4	ジプス局员LV53、神兽ビャッコLV53×2
5	ジプス局员LV54、妖精ヴィヴィアンLV52、斗鬼ヤクシャLV51
6	邪神アバドンLV49、妖精ヴィヴィアンLV52
7	灵鸟アンズ–LV52×2、鬼女ズエラロンズLV50
8	斗鬼ヤクシャLV52×2、龙王セイリュウLV51

攻略 难度并不高，注意如图所示，菅野史会不断召唤补充恶魔。

【战斗】名古屋との争い

与支持栗木罗纳尔多“平等主义”的柳古乙女、伴亚衣梨战斗，说服他们放弃追随栗木。

战斗说明

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	伴亚衣梨LV56、邪龙ピュ–ト–ンLV51、灵鸟バイブ・カハLV49
2	会社员LV50、灵鸟バイブ・カハLV46、邪神アバドンLV48
3	女性社员LV50、邪龙ピュ–ト–ンLV51、斗鬼ヤクシャLV51
4	青年LV50、邪龙ピュ–ト–ンLV51×2
5	柳谷乙女LV56、女神ラクシュミLV51、天使カズフエルLV50
6	チンピラLV50、龙王セイリュウLV51、幻魔カンギテンLV54
7	学生LV50、天使カズフエルLV50×2
8	青年LV50、魔兽ミルメコレオLV50、幻魔クル–スニクLV52

攻略 注意亚衣梨会使用物理反射罩，另外本关能从敌人身上偷取被动技能“物理吸收”，在最终关会比较关键，要务必偷到。柳谷乙女拥有Sディアラハン，尽量一战内秒杀掉。

16：30～23：00

【主线事件】归还の妨害

【主线事件】本局にて

以上两个主线事件讲述大家商讨如何对付破军。首先要解释大家手中的恶魔召唤程序，其原理是将恶魔召唤术制作成应用程序并存在手机里，然后用手机和邮件的方式对另一次元发射出特殊的波形，召唤出恶魔。破军会切入该波的通信，让恶魔强制归还并阻止再次召唤。要对抗波的干扰，需要同样能产生该特殊波形的恶魔——魔人小号手，该恶魔被封印在日比谷公园。但是小号手的喇叭并非只对破军有效，所以既要对抗破军、又要维持我方恶魔的召唤状态的话，只有趁喇叭的效果还没有发挥到最大时先行将恶魔召唤出来。

【主线事件】终末のラッパ吹き

众人前往日比谷公园解放魔人小号手，高傲的魔人获得自由后非但没有感谢大家，反而口口声声责怪人类的失礼。菅野史将该魔人修理了一顿，这个色厉内荏的家伙终于答应帮助我方。

【战斗】击破数7

在小号手的帮助下，主人公打倒了七星的最后成员破军，通向北极星的门已经显露出来，接着只要找到这扇门的“钥匙”即可。

战斗说明

胜利条件	击破ベネトナシュ
败北条件	我方全灭、或トランペッタ–被击破

敌方配置

编号	单位
1	破军星ベネトナシュLV60
2	破军ベネトナシュLV50
3	破军ベネトナシュLV50
4	破军ベネトナシュLV50（增援）
5	破军ベネトナシュLV50（增援）
6	破军ベネトナシュLV50（增援）
7	破军ベネトナシュLV50（增援）
8	破军星ベネトナシュLV60（第二形态分身一）
9	破军星ベネトナシュLV60（第二形态分身二）
10	破军星ベネトナシュLV60（第二形态分身三）
11	破军星ベネトナシュLV60（第二形态分身四）

攻略 注意，本战中玩家无法召唤恶魔，即我方恶魔死亡后是不能从仓库里调出来替换的。BOSS拥有被动技“人间不可侵”，即我方小队的人类小队长任何物理或魔法都无法对其造成伤害，只有让恶魔去主力输出。ベネトナシュ的子体一样会造成地震，但伤害不高，注意留1～2个小队保护

好トランペッター。第一形态BOSS的主力技能是物理、火炎和冲击，弱点为火炎和电击，我方可派上针对性的队伍和技能（图例），即使不能完全防御，保持良好的回复能力，并不难将其打倒。第二形态会一分为四，注意其中一只物理反射、一只四属性魔法反射，分别针对性地使用魔法（“×の乱舞”系）和物理技能（千烈突き、百烈突き等）便可轻松解决。本战结束后トランペッター解禁仲魔合体。

23：30

【主线事件】就寝

就寝之前可以去各处刷刷好感度，让大家的缘都提升到5。当前的不安因素是不在大阪本部的峰津院大和，以及仍在推行平等主义的栗木罗纳尔多和秋江让。

路线四 LAST DAY

结实的星期天

（忧虑者路线）

7：00～11：00

【主线事件】呑まれて行く世界

由于失去了龙脉和结界的保护，各地都几乎被“无”吞没殆尽。除了主人公，还有两个人抱有创世目的，需要尽快跟他们做一个了断了。

【战斗】信念の决着

与栗木和秋江的对决，这两人想通过北极星建立人人平等的世界，栗木认为主人公过于相信忧虑者，不顾主人公说出“这是创造新世界”的好机会，向我方发动袭击。成功将其打败后，意志坚定的栗木以死殉义。

战斗说明

胜利条件	击破栗木ロナウド和秋江让
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	栗木ロナウドLV63、龙王グクマッツLV60、鬼神ジコクテンLV60
2	秋江让LV60、堕天使アイラ-ヴェタLV60、邪神アリオクLV58
3	会社员LV58、デカラビアLV56、邪龙クエレプレLV58
4	青年LV59、鬼女ランダLV58、魔兽ケルベロスLV58
5	女性社员LV59、女神パ-ルヴェティLV59、邪龙クエレプレLV58
6	学生LV58、天使レミエルLV59、邪神アバドンLV48
7	チンピラLV59、妖兽スレイプニルLV57、龙王グクマッツLV58
8	青年LV58、鬼女ランダLV58×2

攻略 可参照“路线一”7TH DAY的12：30～13：30的同名战斗。

11：30～12：00

【主线事件】残された力

众人打算借助传送装置到达北极星所在领域，但是目前的传送装置尚不具备该功能，需要有超常的力量驱动，就连忧虑者自身也无法办到这一点。说到超常力量，龙脉正是重要线索。虽然在对抗武曲时龙脉几乎消耗殆尽，但还有一个龙头掉落在地。大家决定去当时龙头的坠落地点，碰碰有无收获。

【战斗】意外な战い

百足之虫死而不僵，掉落的龙头居然复活过来，同时吸引了大量觊觎龙脉力量的恶魔。而这么大的龙头在即便降服了以后也很难搬运，好在它比较有灵性，居然响应主人公的要求，最后变成了一团金色的小块。

战斗说明

胜利条件	击破龙脉の龙
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	龙脉の龙LV72
2	堕天使デカラビアLV56、妖精オベロンLV62、堕天使アイラ-ヴェタLV60
3	邪鬼ラクシャ-サLV55、魔兽ケルベロスLV58×2
4	堕天使デカラビアLV56、妖兽スレイプニルLV57×2
5	幻魔ガネ-シャLV61、邪龙クエレプレLV58×2
6	魔兽ケルベロスLV58、灵鸟スザクLV62×2
7	鬼女ランダLV58、龙王グクマッツLV58、幽鬼むらさきカガミLV61

攻略 可参照路线三8TH DAY的12：30的同名战斗。

12：30

【战斗】强者との决着

拿着缩小的龙头来到吉普斯大阪本部，启动传送装置。峰津院大和出现，他指出忧虑者的真实身分也是七星之一，然而主人公依然对忧虑者表达了十足的信任，并表达了自己的创世理想。一番激战，峰津院虽然被打败，但是他用龙脉光轮封锁了大家的行动，企图抢先一步见到北极星。在忧虑者的干涉下，峰津院最终还是失败了，和栗木一样以死殉义。

战斗说明

胜利条件	击破峰津院大和
败北条件	我方全灭

敌方配置

编号	单位
1	峰津院大和LV70、鬼神コウモクテンLV66、幽鬼むらさきカガミLV65
2	幻魔ガネ–シャLV61、邪龙クエレプレLV62、妖精オベロンLV62
3	鬼女ランダLV62、龙王グクマッツLV63×2
4	女神ノルンLV65、灵鸟スザクLV63×2
5	鬼女ランダLV62、幻魔ガネ–シャLV61、龙王グクマッツLV63
6	邪神アリオクLV62、幻魔ガネ–シャLV61、邪鬼グレンデルLV64
7	堕天使ム–ルム–ルLV64、妖兽スレイプニルLV62、龙王グクマッツLV63
8	堕天使デカラビアLV61、灵鸟スザクLV63、龙王グクマッツLV63

攻略 初始我方全员处于龙脉光轮里，每次行动前会自动扣除一定HP与MP，不过量不大，指挥各小队迅速撤出光轮覆盖范围即可。ヤマト对全部属性攻击都有耐性，自动技能“S魔道结界·阳”会令其魔法威力翻倍，而“二身の残影”则有25%几率连动两次，所以可能出现大万能魔法メギドラオン二连发的情况，容易被其秒杀，最好派上魔数值较高的小队作战。

13：00

【战斗】新しきた明日へ

最终战。北极星对忧虑者的叛变和渺小人类的狂妄大为震怒，一方是将自己的秩序强加给人类，给予后者朝不保夕的安定；另一方面是想让忧虑者代替北极星，建立真正的自由世界。对于忧虑者来说，人类是点亮他心灵的光芒。曾以为自己的出生、行动包括对北极星的反叛，都是出于宇宙意识的安排，人类却展示给他何为自由与信任。北极星被打倒，忧虑者坐上了天之玉座，很显然地他并非要成为第二个君临世界的北极星，只是安静地用自己的情报弥补被“无”所侵蚀的世界，把一个从零开始的世界带给向往真正自由的人们。

战斗说明

战斗前请多准备拥有回血、复活技能的仲魔，我方上场的人类队员也要装备サマリカ–ム、リカ–ム、リカ–ムロズ等复活魔法。注意我方サダク在本战里的任何攻击都无法对BOSS及其子体奏效，因此不要把强大的攻击性魔法装备到他身上，同时我方队员要装备上物理反射、物理吸收、物理无效等被动技能。最终战分为3个阶段进行。

第一阶段

胜利条件	击破ポラリス
败北条件	我方全灭、或アル・サダク死亡
出击条件	アル・サダク必须出击

敌方配置

编号	单位
1	北极星ポラリスLV75
2	SPTポラリス守护LV64
3	SPTポラリス守护LV64
4	SPTポラリス守护LV64
5	SPTポラリス守护LV64
6	SPTポラリス守护LV64
7	SPTポラリス守护LV64
8	SPTポラリス守护LV64

攻略 ポラリス的初始耐性很可怕，物理反射、四属性吸收，无法直接进攻，先要消灭它的子体，降低其耐性状态。玩家可查看各子体的耐性状况，各子体在某个属性上的耐性与本体一致。（比如只要击败了火炎吸收的子体，本体就会失去火炎吸收的耐性。）特别是地图右下方的物理反射子体，务必要击破。这关地形有些绕人，而BOSS的能攻击到全屏，等我方小队走到BOSS面前时，很可能已经伤得七七八八，要做好回复。有幻魔或灵鸟的小队能无视地形障碍迅速到达BOSS跟前，然后再用添付把这些辅助移动仲魔接力地派给其他队员。攻击BOSS尽量用强化乃至激化的乱舞魔法，BOSS每次战斗后回血可以通过打倒场上“胜利の雄叫び”的守护来化解。

第二阶段

胜利条件	击破ポラリス
败北条件	我方全灭、或アル・サダク死亡
出击条件	アル・サダク必须出击

敌方配置	
编号	单位
1	北极星ポラリスALV75
2	鬼神コウモクテンLV64、灵鸟スザクLV62×2
3	堕天使ム–ルム–ルLV64、鬼女アナトLV66、女神ノルンLV64
4	邪龙ヴリトラLV65、幽鬼むらさきカガミLV61×2
5	堕天使ム–ルム–ルLV64、邪鬼グレンデルLV64×2
6	幻魔ガネ–シャLV61、妖精オベロンLV62、龙王ヤマタノオロチLV66
7	幻魔ガネ–シャLV61、妖兽ベヒモスLV65×2
8	魔王ロキLV61、灵鸟タイホウLV77、魔兽フエンリルLV66

攻略 本阶段サダク无法移动，敌方恶魔四方包夹，注意保护好。BOSS此时的血量较少，可以赶紧分出一个带灵鸟的小队迅速飞过去击破。不过经过前面的第一阶段，仲魔和角色的MP应该消耗很大了，而此阶段BOSS的攻击力并不高，可以顺势用吸魔来回复一下MP。

第三阶段

胜利条件	击破ポラリスA
败北条件	我方全灭、或アル・サダク死亡
出击条件	アル・サダク必须出击

敌方配置	
编号	单位
1	北极星ポラリスALV75
2	北极星ポラリスAbLV70
3	北极星ポラリスBLV70
4	幻魔ガネ–シャLV61、龙王ヤマタノオロチLV66、妖精オベロンLV62
5	邪龙ヴリトラLV65、幽鬼むらさきカガミLV61×2
6	堕天使ム–ルム–ルLV64、邪鬼グレンデルLV64×2
7	鬼神コウモクテンLV64、灵鸟スザクLV62×2（增援）

攻略 BOSS分为左臂、身体、右臂3个部分，分别是对应ポラリスB、ポラリスA、ポラリスAb。ポラリスB是物理攻击，我方没有无效、吸收、反射耐性或自动魔法“Sマカラカーン”的话会非常危险，尤其容易被デスバウンド秒杀。ポラリスAb每回合会召唤出一个恶魔小队，且当ポラリスB和ポラリスAb都存在的情况下，不但对ポラリスA有攻击加成，还容易让ポラリスA连动。不过即使把B和Ab都打倒，过一段时间又会再生，权衡利弊，推荐玩家还是直接用高魔的小队去强攻ポラリスA。注意ポラリスA的地图炮スーパーノヴァ能对面前两条线上的人员造成万能属性大伤害，及时回复。

玩后感 虽然难度有所提升，游戏对新手的亲和力还是比较高的。由于制作时间所限，本次攻略尚未涉及到详细的恶魔资料和隐藏BOSS的介绍，下辑一定会给大家补完。这款游戏无论在战棋系统还是育成收集上都有不菲的造诣，如果剧情的叙述能让一代那么注重气氛，游戏体验还能在上一个台阶。

ノーラと刻の工房 霧の森の魔女

文 铭风 编 半夏
美编 sienna

本作公布之初一个比较大的宣传点就是“《工作室》系列”初代的企划吉池真一和《世界树迷宫》小组共同打造，在“《工作室》系列”越来越偏向RPG并以靓丽角色为卖点的同时，本作的确回归了系列最初几代的以调和与采集为主要内容的游戏模式。当然诸多新系统也让本作自成一格，萌点十足的人设也让人更多的人接受这款游戏，让玩家能够在NDS上体验到新的游戏感受。

诺拉与刻之工房 雾之森的魔女

ノ-ラと刻の工房 雾の森の魔女

Atlus	RPG	2011年7月21日	
日版	1人	2Gb	6279日元
无对应周边			

NDS

系统详解

按键	说明
方向键	移动
B+方向键	快速移动
X	打开菜单
A	调查/对话
L/R	在工房时调整地上摆放的物品

菜单

アイテム	查看物品，同时可进行加工和分解等操作
ステ-タス	查看角色信息，按Y键可更换装备
图鉴	查看物品图鉴
队列	更换战斗时的前后站位，和BOSS对战时比较重要
依赖确认	查看已经接受的任务，方便有针对性地制作物品
システム	进行存档和读取，不过只有在工房中可以进行

诺拉的工房

本作中工房的摆设自由度很高。除了导刻仪以外，那些有特殊功效的家具，比如调查后能记录的书桌和能够进行矿石加工的熔炉等都可自行选择摆放位置。在道具菜单内选择相应的家具再选择放置，就能把家具放在房间里了。还可进行具体位置调整，对着相应的家具按下L键或R键可以转向，方向键进行移动摆放。另外按下□键为回收家具，A键调查/使用家具。

诺拉的庭院

庭院和工房内部一样，也可以随机摆放物品。不同的是这里还可以种植植物，把种子放下后可以收获花朵，种植了树木后也可以定期收获果实。随着游戏的进行，庭院会有四季的变换，有些植物在相应的季节才会生长。比如**スムオレンジ**的果树在夏天能够

采集，而マ–ヤ的果树则是秋天。此外庭院一个比较大的功效就是可以不断采集到各种颜色的“クロノ水溶液”，这个是进行导刻行动的必要道具。

宠物的获得

庭院里定期会有小动物来拜访，在冒险回来后会跳出相应的提示。调查左上的告示板可以查看提示一览。根据来访的小动物种类，在庭院内摆放相应的物品就可以让它逗留在这里了。此外还会提示有害的野兽来犯的信息，这个时候要摆放相应的道具才能使种植的植物免受侵犯。其中ピンころ在放置一定时间后会成长，但注意千万不要被乌鸦给吃了。

动物种类	提示	摆放物品
ピンころ	とりもちチャンス/小さな足迹がついている	とりもち
猫	ネコが庭先に来ているようだ/ミルクをさがそう	ナウダンミルク
犬	いぬが庭先に来ているようだ/おいしい肉をさがそう	おいしい肉
鹦鹉	インコが庭先に来ているようだ	タンベリ–の种
兔子	ウサギがちょろちょろしています	栅（不放置就会把发芽的植物吃掉）
乌鸦	カラスちょろちょろしています	カカシ（不放置就会把ピンころ吃掉）

除了小动物外，玩家还可以收服到龙系怪物。不过它们可不会主动来拜访，需要将指定的道具摆放在庭院内，这样一定时间后就会出现了（不过几率很低），大家可以拼一下人品。

名称	摆放道具
シンネンドラゴン	ケラリ100年、樽ケラリ100年
溶岩ドラゴン	樽ケラリ60年
ヴィレアドラゴン	ケラリ24年、樽ケラリ24年
ムカシドラゴン	巨大なタマゴ（在トウ–リ矿山奥地打倒トロ–后将掉落的石头进行导刻后得到）

加工和分解系统

游戏中除了导刻外，还有很多道具需要利用加工和分解来获得。比如毛皮、食物和铁块都需要通过加工来得到。而分解则把原

料分解得更加细致，从而可以获得更多的原料。不过加工和分解不同，加工需要特殊的道具才能够进行。一个物品是否可以加工或是分解，可以在道具列表里看后面的图标来得知。按A后可选择具体是加工还是分解，选择好物品后再选择加工的数量，每天可以加工的物品是限定的。后期制作出高级工具后，才能够加快加工的速度。

时之导刻系统

导刻是游戏中最重要的系统，所谓的导刻术就是利用神奇的导刻仪来变换原料的时间属性，让物品呈现它在任意时刻的状态，比如让种子呈现变成花时的样子、还原破损物品损坏之前的样子等等。导刻术最初只能向时间轴右侧导刻（也就是只能使时间前进），随着游戏的进行，导刻术等级提高到一定程度后，还可以进行反向导刻（也就是使时间倒流）。几乎所有的人物结局以及主线剧情都需要应用导刻术，导刻得到的物品还可以应用在战斗中，所以快速提升导刻能力是比较重要的。

导刻的进行方法是在道具界面中选择导刻，然后拨动导刻仪直到出现想要的阶段的物品为止，接着按OK就可进行导刻操作了。当然要进行导刻还有一个重要的条件那就是要拥有相应颜色的“**クロノ**水溶液”，各种颜色均可由“银色**クロノ**水溶液”制作，这个物品在分解物品时可以得到、庭院内可以拾取到、宠物**ピンころ**放置在庭院里时能生产出。游戏中除了“银色**クロノ**水溶液”其他每个颜色的“**クロノ**水溶液”都只能携带20个，导刻等级越高，消耗的“**クロノ**水溶液”也就越少，如果导刻术等级不够，有的物品导刻会消耗溶液20个以上，这个时候就无法导刻，必须提高导刻术之后再来导刻。

交易交换系统

本作中有两个城镇，**テンペリナ**村和**イサルミィ**镇。每个地方都有一个道具店和一个武器店（**テンペリナ**村两个店在一起），道具店会贩卖各种道具包括重要书籍和部分家具，其中工具和书本随着交流度的提升而不断开启，武器店会出售各种武器、防具。另外交换这个选项能够用身上的材料来交换高级一点的装备。

选项	说明
买いにきた	购买物品，可以选择是用金币购买还是用道具交换（书籍只能用金币）
卖りにきた	出售物品，出售一定数量的物品店主会提议用道具来交换，具体见下表
交换にきた	几个商店都可以用一些物品交换稀有道具，具体见下表

店主	出售时可交换道具
コッコ(自宅)	ティックの食料、ヴェ–ラチ–ズ、酒樽、盐
エスポウ(テンペリナ村)	赤矿石、青矿石、白矿石、黑矿石

店主	出售时可交换道具
ロッタ(テンペリナ村)	空きビン、小麦粉、热の石、タミの木炭
アルト（イサルミィ镇）	レンガタイル、パルジャス矿石
キリル（イサルミィ镇）	ぼろぼろの敷物1、ぼろぼろの敷物2、ぼろぼろの敷物3、ぼろぼろの敷物4

コツコ处可交换道具	所需道具
ティックの食料	タンベリ–の实×1
ハイスタ–アロマ	ケラリ24年×1
ラヴィタアロマ	ドゥブラの秘酒×1
ドゥブラの秘酒	ムカシドラゴン×1/ヴィレアドラゴン×1/熔岩ドラゴン×1
水マッシュル–ム×15	原种カクころ×3
赤だんご×5	空色インコ×3/ルチノ–ルインコ×3/虹色インコ×3
黄だんご×5	三毛マメねこ×3/はちわれマメねこ×3
青だんご×5	アルビノコ–カス×3/ウ–シコ–カス犬×3/山岳原种コ–カス×3/山岳コ–カス×3
テトラマ–ヤ×10	原种ピンころ×3/黄金ピンころ×3/チョコピンころ×3/
ドライフル–ツ×15	ブラミ–×2

エスポウ处可交换道具	所需道具
毛皮の服	毛皮×2
なめし革の盾	なめし革×1
なめし革の铠	なめし革×1
革の肩当て	なめし革×1
ホ–ンドスピア	ビハイネスのツノ×1
スケイルメイル	龙のウロコ×2
剑のカウラコル	エメル金×1,ガ–ネット×1
盾のカウラコル	エメル金×1,アクアマリン×1
靴のカウラコル	エメル金×1,オニキス×1

ロッタ处可交换道具	所需道具
フロライトリング	カウニス银×1，ジルコン×3
イハナアンク	イハナ金×1
レイレンズ	レイ结晶×4
プリサイオンの环	プリサイオン×1

キリル处可交换道具	所需道具
铁の栅	青绿铁×2
技巧战术书第1卷	龙のウロコ×5
技巧战术书第2卷	龙のツノ×5

アルト处可交换道具	所需道具
绿铁剑	青绿铁×2
绿铁のナックル	青绿铁×3
绿铁の盾	青绿铁×2
エポナルメイル	青绿铁×2
リングメイル	青绿铁×3
ルニックブレイド	カウニス银×3,なまくら剑×1
バンハスタッフ	カウニス银×1,ぼろい杖×1
ルニックメイス	カウニス银×3,伤んだメイス×1
ルニックア–マ–	カウニス银×3,伤んだ铠×1
银のアミュレット	カウニス银×3,オニキス×1

アルト处可交换道具	所需道具
カウニスの杖	カウニス×1
カウニスのつるぎ	カウニス铜×2
カウニスナックル	カウニス铜×2
カウニススピア	カウニス铜×2
カウニスメイス	カウニス铜×2
カウニスの盾	カウニス铜×2
カウニスア–マ–	カウニス铜×3
カウニスパッド	カウニス铜×3
パルジャス纯铁杖	パルジャス纯铁×2
パルジャス纯铁剑	パルジャス纯铁×3
パルジャス纯铁拳	パルジャス纯铁×3
パルジャススピア	パルジャス纯铁×4
パルジャスメイス	パルジャス纯铁×4
パルジャスの盾	パルジャス纯铁×3
パルジャス纯铁铠	パルジャス纯铁×4
パルジャスパッド	パルジャス纯铁×5
フルプレ–ト	パルジャス纯铁×6
铁のアミュレット	パルジャス纯铁×3,ガ–ネット×1
ル–ミブレイド	プリサイオン×2
ル–ミレピア	プリサイオン×3
ル–ミハンマ–	プリサイオン×3
ル–ミクロウ	プリサイオン×2
ル–ミシ–ルド	プリサイオン×3
ル–ミア–マ–	プリサイオン×5

采集系统

游戏中要制造物品或进行导刻，都需要先去各个采集地采集原料。和“《工作室》系列”的系统不同，本作中的采集融合了随机事件因素，十分有战略性。来到采集场景后，可以采集的点是固定的，移动手形标志到相关地点按A键就可采集。采集一次要消耗游戏中一天的时间，此外采集到的物品和物品的数量并非完全随机，这个就涉及到事件因素（フィ–チャ–）。

在进入场景后，上屏最上方会显示本次采集会触发的事件。有遇敌率提高/减少，稀有素材获取几率增加和采集数量增加等等效果。当采集画面中闪光的地点时，就会随

机触发上方的相应效果。如果顶部有怪物事件，而这个采集地点又很危险的话，就最好暂时不要去碰闪光的采集点。不过利用好各种随机事件的话可以使每次采集都获得大丰收，另外游戏中有些角色的技能会对采集造成影响，有目的地采集的话，带上相关人员可增加效率。

将画面上的东西采集光后可按右下图标再进行一次采集，而左下图标则是回家。值得注意的是本作中采集相当耗时间，拾取一个东西就过一天，不注意的话采集一次大半个月就没了。所以要在利用好随机事件的前提下有针对性地去采集所需要的东西。

事件一览

	采集到的植物资源增加，木、果实、种子等
	采集到的生物资源增加，鱼、贝壳等
	采集到的矿物资源增加，矿石、结晶等
	采集到的特殊资源增加，水、硬币等
	稀有道具增加，容易出稀有道具
	入手道具增加，获得物品的数量会增加
	怪物增加，遭遇怪物的几率会增加
	怪物减少，遭遇怪物的几率会减少
	道具增加，本次采集可以获得的道具总数量会增加
	道具变换，触发后本次采集的物品会替换掉已经采集的道具
	怪物袭来，遭遇怪物时，战斗中的总怪物数会增加
	物品丢失，这个图标触发后已采集的物品将大量丢失，最烦人的一个事件。看它涨到level3就赶紧收手吧

采集地点	开启方式
雾の森	最初就可以访问，从庭院的侧门可到达
雾の森奥地	导刻等级8级以上可以逆向导刻后，在コッコ那里购买了读めない书物并用导刻术回复后就会出现了
アルミラ湖	コッコ登场后和他交谈，会告诉你这个地点
南の放牧地	完成五个任务后，第一年1年5月左右，接到酒馆ヴァロイサの花委托时开启
南の放牧地奥地	在触发用青绿铁在武器店交换装备的剧情后，来到村酒馆开启
イルサミィ	交流度一定后，卢茨会告知这个地点
ロンベルグ间欠泉	1年目9月后剧情中コッコ会告知这个地点

采集地点	开启方式
大废墟	访问一次间歇泉后和酒馆老板交谈，会告知这个地点
大废墟地下	等级22以上，酒馆老板会告知这个地点
アロの树海	剧情委托中开启
アロの树海奥地	访问アロの树海三次以上，就会触发相关剧情开启
トゥ-リ矿山	完成制作木の栅的委托后，就会开启
トゥ-リ矿山坑道	在制作蛋的剧情中会开启
クルマル山	在后期收集矿石的事件中，给酒馆老板50G即可
クルマル山山顶	等级23以上，屠龙剧情前卢茨会告诉你

采集地点	开启方式
魔の试练场	去过クルマル山多次后，会发生剧情给コッコ两个樽ケラリ24就会开启
魔の试练场地下	冒险等级达到一定后，去魔の试练场就会触发剧情并开启
レイスクリスタル	二周目限定，在其他所有地方都开启后。和コッコ交谈会开启

战斗系统

在采集的过程中会随机触发战斗，每个角色的剧情任务也有需要战斗的任务，每个人的技能和战斗特性放在后面人物剧情一并介绍，这里只简单分析一下战斗系统。

选项	说明
攻击	进行攻击，只有前列的我方才能攻击敌方的前列
アイテム	使用道具，可以进行回复、攻击、解除异常等
秘技	消费SP来使用角色特技。特技的效果根据角色不同而不同，此外每次切入战斗时SP都会补满，战斗时不要吝啬放特技的机会
防御	减少自己受到的伤害
队列	变换战斗时的队列，用以应对敌人的攻击
退却	逃跑，大丈夫能伸能屈，打不过必须速度闪人啊

这里再推荐几个比较强力的战斗用道具。

魔弹：单体属性攻击道具，开始就能够制作。使用杖的角色在后排用这个来代替普通攻击，效果很不错，对防御力高的怪或是盗贼怪都很有效果。

激坚黑パン：使用后会发动十字型范围物理攻击。攻击力与角色的攻击力关联，所以攻击强力的角色用这个能一举干掉多个敌人。另外这个物品用导刻术制作起来有点麻烦，但是把黑パン放在二楼上后，过一段时间就会变化，变化两次后就能得到激坚黑パ

ン了。

クロノランプ-ル：由ランプ-ル导刻而来，制作比较麻烦的高级炸弹。是全体属性攻击，后排角色的必杀级道具。

ジャ-キ-：能够在イサルミィ店内购买到的食物，战斗中使用能恢复180HP。

バイタムペレット：使用后全体回复100HP的道具。

ドライフル-ツ：使用后全体回复300HP的道具。

任务委托

在游戏的最初，委托基本上在酒吧老板那里取得。接受委托时可查看需要物品和期限以及报酬。同时报酬还有标签存在，蓝色为可立刻完成，绿色为当前物品有但数量不够，黄色的没有这个物品，而白色的则表明这个物品如何获取都不知道。玩家可根据自己的情况来选择接取。此外酒馆内的任务是在每个月初进行刷新的，建议在月末存档，遇到给的任务都不是很好就读档重来。

完成委托后除了能获得委托奖励的相应金钱外，还能够提升诺拉和村民的交流度，在上屏显示。每完成一个任务就会得到一颗心，十个任务能使鲜花成长一个阶段。交流度最高为100，和诺拉的主线剧情息息相关，想要取得好的结局就要来多做任务啊。每达到一定程度后酒馆老板都会给你相应的物品作奖励，奖品如下表。

交流度	获得礼物
10	なめし革×1
20	エポナル糸×12
30	アイナランプ×3、解毒药×3、青水粉×3
40	木タイル、ログ壁、たんす
50	ランプ-ル×5
60	石叠床、石积み壁
70	プリサイオン（可以在アルト的店交换ル-ミ装备）
80	变な鸟（ブラミ-）
90	龙のツノ×3（可以在アルト处接到パルジャス纯铁×4的委托）
100	ドゥブラの秘酒×2、泉之模型

流程详解

流程推进方法

本作中触发事件的条件很简单，就是交流度和角色的好感，当然后续剧情也要等前序完成后过段时间才会发生。游戏中剧情的触发地点都有提示，以黄色冒号标示在地图

上。而白色的冒号一般是没有满足完成这个事件的条件。值得一提的是很多角色相关的剧情需要将此角色带在队伍里才会触发，比如初期带梅洛乌（**メロウ**）每个采集地点都有剧情发生。所以要完成一个角色的所有剧情，培养其好感的同时也不要忘记经常将其带在队伍里。这里将先介绍游戏中一些比较重要的剧情任务，然后再分角色介绍各角色任务事件。

魔女的传说与修炼的开始

根据**セイナケロ**的古代传统，我们的主角诺拉迎来了试炼——在雾之森进行成为优秀导刻师的训练。同行的则是**ティック**族的好友可可（**ケケ**），她告诉诺拉在这里修行导刻的事千万不能让普通人知道，因为改变物体时间的能力是只有导刻师才能做到的事情。

然后是一些教学，首先是战斗，胜利后则用获得的毛皮来实验加工和分解。回去调查房间内的大工道具就可以进行加工。然后是分解，但是需要先去采集能够分解的材料，从庭院的侧门就可进入雾之森。在这里采集了一朵花，再点击右下角采取更多，采集到一个矿石后回去进行分解。

这个时候一个少年——卢茨（**ルッツ**）闯了进来，他把诺拉当成了雾之魔女……原来这里流传着雾之魔女的传说：从前，湖中间的雾之森中居住着一个叫维拉的魔女。她拥有随意杀人的魔法，村子的人们一直生活在她的阴影下，一个年轻人留下了“要打倒维拉”的话后去了雾之森。他是个勇敢且拥有能够和维拉抗衡的力量的人，在他的努力下，维拉再也没有走出森林，但年轻人也由于魔女的咒语而倒下了。虽然村庄迎来了和平，但年轻人则再也没有回来……

解释清楚后诺拉随卢茨来到了**テンペリナ**村。但是村里却对诺拉的误会很深，在村长的带领下诺拉被当成了魔女而备受冷漠。这里的广场竖立着英雄帕乌力（**パウリ-**），也就是故事中的年轻人的铜像，原来这个年轻人就是村长的哥哥，所以村长才会如此不喜欢诺拉。在卢茨的帮助下诺拉来到酒馆，找到了和村民搞好关系的途径，那就是完成他们给予的委托。于是，诺拉的修行正式开始了。

最初的委托

酒馆的第一个委托是要一个**タンベリ-の**实。这个委托主要是让玩家学习导刻和物品的加工方法。将之前剧情中采集到的方解岩分解，获得三个银色水溶液后用加工制作三个青色的水溶液。然后用导刻将**タンベリ-の**花制作出来就可以了。

来到村子道具店和武器店的人依然对诺拉充满敌意，将道具拿给酒馆老板之后，他表示可以靠完成委托来赢取居民的信任，每月初会更新委托，多来完成委托吧。来到道具店，认识了欧库特亚・雷斯特罗姆（**オクト-ヤ・レイストロ-ム**）和希卢卡・比优鲁恩（**シルカ・ビョルン**）。

ヴァロイサの花

一段时间过后从道具店老板的那里得到的委托任务。需要**ヴァロイサ**の花5个，接到任务的同时也开放了新采集地点南之放牧地。完成后去道具屋交谈就可以购买东西了。每过一段时间，根据炼金等级这里会增

加大量的书籍。此外可以把**ヴァロイサの花**加工成花束，在8月花祭送给想提升好感的角色可以提升好感度。

间歇泉的龙

交流度达一定数值的时候卢茨会告知新的采集地点“**ロンベルグ**间歇泉”，然而众人到达这里却发现有龙存在，贸然战斗的话很快就全灭了。这个时候去询问酒馆老板，他给主角推荐了同伴尤卡·瓦鲁塔内恩（**ユカ·ワルタネン**），他告诉主角对付喷火只要用“封魔丸”就可以了。但原料“红雷岩”需要去大废墟采集。得到原料后回工房进行导刻就可以得到“封魔丸”。再次来到**ロンベルグ**间歇泉，第一回合使用“封魔丸”就可以防止全体伤害，然后进行强攻把龙干掉吧。

游戏后期也有很多龙类敌人，高级点的采集场所甚至会随机遇到。也需要“封魔丸”来防喷火，并且可以使用多次来叠加效果。此外游戏中还有个道具叫“刻の瞳”，对敌人使用后能够强化敌人，但血量还是原来的血量，利用这个道具把龙削弱到能被一击干掉后，再计算好行动顺序，一回合内强化两次并最后一击干掉，可以获得大量的经验值。

极品装备和锻造炉

在干掉了龙，并能够在“**ロンベルグ**间歇泉”采集后，回到酒馆交谈，会提起新采集点的事。但是主角的装备不够强不能应对强敌。酒馆老板会叫诺拉去武器店问问，来到武器店，店主会叫诺拉去**イルサミィ**镇，那里有能够熔炼青绿铁的工具。接着来到**イルサミィ**的武器店，对方说制造炉子需要**カクレイ**2个和**レンガタイル**3个。**カクレイ**可通过打方形敌人**カクころ**得到，而后一个则是用**カクレイ**当材料导刻成经年土来制作的，制作书籍可以在**イルサミィ**镇买到。全部给他后就会得到炉子，可以回去锻造青绿铁了。青绿铁也可以在**イルサミィ**镇的武器店交换强力装备。在交换了一件青绿铁相关装备后，回酒吧可获得南の放牧地奥地的情报。

之后还会有两次事件，**イルサミィ**的武器店要4个**カウニス**铜以及4个**パルジャス**纯

铁。每次给予相关的材料后，就可以在武器店买到由这两个金属锻造而成的强力装备了。

キルシカの实

村长委托道具店需要5个**キルシカの实**，但是这个东西的采集地点却不太清楚。于是酒馆老板叫诺拉去**イルサミィ**镇询问。来到**イルサミィ**镇的武器店，店主会告知采集点**アロの**树海的情报。开放新采集点，采集之后完成任务，道具店主对诺拉刮目相看，也对之前曾认为诺拉是坏魔女而由衷道歉。

谜之旧书和雾之森奥地

在第1年11月，当诺拉的导刻等级达到8级以上，就会发生剧情学会逆向导刻。能够回溯时间，将物品还原过去的状态。这个时候可以从庭院的**コッコ**那里买到读不了的破烂书，回工房导刻成**なぞの**书物后可学到三种加能力的道具。同时**コッコ**也会告诉你这个书本的来源，以后就可以去雾之森奥地进行采集了。

栅栏委托

在村庄内听到村长和人交谈，说自己的牛跑掉并撞坏了栅栏，让他十分头疼。于是诺拉提议自己来做栅栏，却被村长赶跑了。来到酒馆，酒吧老板和诺拉谈起了新的矿山采集点，不过想要进入必须有村长的许可。他提议诺拉帮村长制作栅栏，说不定就会得到许可了。于是回去制作10个木栅栏，村长由于协议的存在也不得不同意给诺拉许可，这之后就可以去**トゥーリ**矿山采集了。

矿山的蛋

去往矿山后会发生剧情，酒馆老板告诉诺拉关于巨蛋的故事，然后前往矿山会发现有地洞，再回去酒馆老板就会告知内部坑道的事，以后就可以去**トゥーリ**矿山坑道采集了。

此外不久后**クルマル**山山顶也会开启。这两个地方的怪物十分凶猛，但是这两个地方的怪物**カタサンカクころ**和**ムスタヴェシー**会分别掉落巨大な丸い石和まんまるの石。利用导刻后可以获得**なぞのタマゴ**和巨大な**タマゴ**。将这两个蛋放在庭院中一个月以上，会孵化出宠物**ムカシドラゴン**和鹦鹉。

アイラ的委托

交流度满了之后，在村庄内会遇到村长的孙女阿伊拉（**アイラ**）。接着在酒馆会接到阿伊拉的委托，但是需要诺拉去村长家了解详细……当然，去了后不出所料地被赶了出来。过段时间阿伊拉会和诺拉约在广场，见面聊得很愉快。继续发展剧情后阿伊拉会委托诺拉带她去雾之森，她想知道魔女故事书里的场景到底是什么样子，带她来森林查

看后她对所谓魔女的印象也大为改观。

完成之前的事件过一段时间后会接到阿伊拉的委托，拜托诺拉寻找她的娃娃。由于是被小动物叼走了，所以只能在村庄里询问众人是否有看到了。武器店的老板告诉两人，可能是被乌鸦拿走了，因为它喜欢把发光的东西带回自己的窝里。之后酒馆老板建议两人去树上寻找。最后在众人的帮助下在**アルミラ**湖找到了娃娃。不过正在大家欢喜的时候村长闯了进来告诫诺拉不要靠近自己的孙女，而好不容易找到的娃娃也掉进了水里……

过一段时间诺拉决定制作新的娃娃给阿伊拉，完成后在酒馆遇到了阿伊拉。原来她因为爷爷的事情而跑了出来。将娃娃给阿伊拉，并告诉她村长讨厌自己也是因为担心这个村庄。所以希望阿伊拉和爷爷和好。之后就可以去村长家了，过一段时间阿伊拉会给诺拉**アイラのリボン**，是否完成这个任务决定诺拉将达成哪个结局。

关于结局

游戏中总共有13个结局，其中主线结局为5个。首先是判断是是否完成主线剧情并获得**アイラの人形**，没有的话就进入魔女狩りED。而完成后则会判断你的交流度有没有满，没满的话根据导刻术等级是否满18级会出现BAD ED和旅立ちED。满的话导刻术没在18级以上进入**ノ－マル**ED。而交流度满并导刻数在18以上时，才会进入最佳结局トゥル－ED。

其余的则都是角色结局。游戏中一共有9个同伴，除了最初的同伴可可，其余每个角色都有一个专属结局，而达成结局的方法就是完成他们的所有事件。角色事件包括无期限委托和有限定期限委托，后者是用来增加友好度的，而前者大多和剧情相关，只有完成前者才能推动角色剧情发展，完成全部角色剧情后，再去和角色对话就会出现结局了。需要注意的是角色结局和主线结局并不能共存，也就是如果你触发了某个角色的结局，游戏会直接结束，不管是否到第三年。当然有的玩家可能一次游戏攻略多名角色，这里就有个收集结局的好方法。完成了相关剧情后存档，接着去和角色对话触发结局。角色结局看完后存了通关档后读之前存的档，就能在**おまけ**收录了之前的角色结局的情况下继续发展其他角色了。下面将为大家详细介绍每个角色的特色，以及主要角色剧情的推动方式。

角色剧情

诺拉·布朗德鲁（ノーラ・ブランドル）

CV:竹达彩奈

游戏的主角，来到雾之森进行导刻师修行的少女。虽然能够装备剑和盾，但激烈战斗中还是放后列比较好。属性攻击很强，不管是使用特技还是道具都能制造很大的伤害。利用好她的最后特技能轻松获得怪物掉落的物品。

技能	效果
ヴィ−レアブロウ	单体物理攻击
オ−ロラブロウ	单体属性攻击
バラスタチャ−ジ	单体物理攻击，杀敌后提高掉落物品几率

可可（ケケ）

CV:大谷育江

诺拉的好友，也是最初的同伴，拥有高速度和高属性防御。专用的爪子攻击力也不俗，中期干掉大废墟内的BOSS就可以获得最强的爪子了。不过因为能装备的肩铠种类很少、不能拿盾所以物理防御力上有缺陷。技能上能偷东西的荣光之手很好用，另外强力观察眼对采集也很有帮助。

技能	效果
荣光の手	能够偷取对方的道具，不是百分百成功
バラスタチャ−ジ	单体物理攻击，杀敌后提高掉落物品几率
强力观察眼	采取地图上能采集大量物品的地方会变多

卢茨·阿雷尼伍斯（ルッツ·アレニウス）

CV：铃村健一

年轻的冒险者，梦想是成为大人物。作战能力比较强，初期就能加入的角色。属性防御力低，虽然防御方面不是最强，但是攻击力和速度却是所有角色中平衡最好的。此外第一个技能消耗SP少，是战斗的绝对主力。

技能	效果
ロイスタヴィ−バ	单体物理攻击
气配察知	在采取地图上会显示出一处怪物的位置
最后の力	受到致死攻击后HP会剩余1（只有一次）

重要事件

1.第一年和卢茨友好度不错会邀请诺拉帮忙去南之放牧地讨伐魔物，他在队伍里进行采集时会显示魔物图标。胜利后过一段时间他会给诺拉一个家具装饰品“**ナウダンの首**”，挂在屋里会引发事件增加他的好感度。

2.事件1结束一段时间之后，卢茨邀请诺拉去**アロ**树海进行讨伐魔物。

3.事件2结束后友好度在57以上，已经开启**クルマル**山地图后，卢茨会邀请去**クルマル**山讨伐龙，在山顶挑战黑龙，比较有难

度，注意提前调合多个封魔丸，由于封魔丸效果可以累积，如果一个不行就多用一些，另外别忘记带上一些的回复物品。

4.结局：和卢茨友好度80以上，已经开启矿山地图，并完成上述事件后。他会要去矿山最深部挑战古代龙，必须在第三年8月之前完成讨伐，否则会来不及迎接结局。这个BOSS会让角色陷入异常状态，保持攻击，多准备抗异常的道具就能打倒。讨伐古代龙之后1个月左右，从酒馆老板那里得知，虽然卢茨变得有名了，但是他却拒绝了别人的委托。和卢茨谈话，得知原来那些人会找他办事是以为龙是他一个人打倒的，而实际上这一切都是在诺拉帮助下才能成功的。他希望诺拉一直成为他的同伴，迎来结局。

欧库特亚·雷斯特罗姆（オクトーヤ・レイストローム）

CV：石塚运升

テンペリナ镇内维护和平的自警团大叔，属于初期就能够加入的角色。特点是血量很高，能够装备锤子和重铠，再加上两个被动的防御技能，是前卫的最佳人员。不过速度太慢是硬伤，真正的BOSS战出场的机会不多。

技能	效果
ラウタティ	单体物理攻击
ブロックシ–ルド	一定几率防御攻击诺拉的敌人
ペイリシ–ルド	发动后敌人攻击自己时免伤并发动反击

重要事件

1.友好度15以上他会要求给他5个**ラクリッツ**草。

2.上述事件结束一段时间后，友好度达30以上城镇中会出现魔物，要求诺拉提供**リルヤの**花束5个。

3.上述事件结束一段时间后，友好度达50以上为了开发新的兵器，希望诺拉给他10个激坚黑**パン**。

4.结局：友好度80以上，完成上述事件。会发生剧情，由于欧库特亚的冒险表现越来越出色，所以越来越多的人加入了他的组织，而原本的自警团也扩张成了工会。过一段时间出现魔物增多的传闻，而他会邀请诺拉一起讨伐魔物。在武器店对话后就开始战斗，顺利铲除后他的工会得到国家承认，被升为正式工会了。再次对话会邀请诺拉一起和他发展工会，迎来结局。

在诊所帮忙的少女，由于药物的需求结识了诺拉。很少表露自己的感情，是个用杖的属性攻击角色，采集时能够发现药草。让其装备双手锤配合技能，能让不死系的怪物来一个死一个。

希卢卡·比优鲁恩（シルカ·ビョルン）

CV：花泽香菜

技能	效果
药草观察眼	提升植物类素材的采取量
ピュヒミュス	对不死生物时攻击力上升
真なる目	攻击必定爆击

重要事件

1.在**テンペリナ**镇的杂货店遇到她，得知她在诊所帮忙。再次遇到后，看到她正为药所烦恼。要诺拉帮忙获得**ラクリッツ**草三个，可以直接花12G替她购买。完成这个事件后希卢卡可以加入队伍一起冒险。

2.导刻术达一定等级和她有一定友好度，她会告诉诺拉替病人清洗和打扫房间都需要“石けん”，也就是肥皂，她会教诺拉制作方法。先根据配置作出“石けんのもと”，然后进行导刻就可以得到肥皂了。

3.随着友好度的提升之后会发生一系列剧情，帮她制作需要的药物。会看到她独自烦恼，虽然很努力，但是大家都对诊所没有信心所以不来，之后希卢卡在诺拉的鼓励下振作了起来。

4.结局：友好度80以上完成上述事件。她会要诺拉帮忙制作风土病的特效药，回去后会领悟制作方法，将剧情道具导刻一下就好。然后是需要5个**テトラマ-ヤ**，在南の放牧地奥地可以采集到。最后成功地办成了药草园，诊所也出名了起来，这一切都是多亏了诺拉，结局中两人一起在为孤儿院努力。

イサルミィ镇的最强女佣兵剑士，剑技十分犀利。建议放在队伍前列，是战斗的佼佼者，惟一的缺点是面对属性攻击很弱，但后期装备了重铠和盾后生存力就不用担心了。三倍攻击的蓄力技让其成为了BOSS战时必备成员，装备强力武器后蓄力再用激坚黑パン，能秒一片敌人。另外游戏中还可以用龙鳞和龙角来交换两个技巧战术书，一个是两次攻击，另一个是必定爆击，建议给她装备上。

技能	效果
かすみ突き	竖列物理贯通攻击
气合ため	下一次攻击的威力变为3倍
一喝	恐吓敌人，让敌人退却（可掉落装备）

卡露娜·阿斯塔拉（カルナ·アスタ-ラ）

CV:竹达彩奈

重要事件

1.最初在小镇内会遇到，之后情节发展到到可以前往**イサルミィ**镇，才可以让卡露娜加入。

2.好感提升后，会有图片事件，在**イサルミィ**镇看马戏表演。

3.开启大废墟地图且和卡露娜有一定友好度，会听闻村长家遭遇了小偷，丢失的是村长为孙女阿伊拉庆祝生日用的花饰，用酒补偿了村长。之后

各地都会听到传闻，**イサルミィ**镇出现了新的盗贼团伙，并在大废墟行动。不过诺拉前去的时候发现这伙盗贼已经被人劫了……再次来到**イサルミィ**镇，卡露娜得知盗贼被劫的事后说这是一个名叫疾风**シェフキ**的人干的。而村长的失窃事件也是他干的。

4.完成上述剧情和卡露娜友好度高。酒馆老板告诉大家盗贼的总部就在大废墟。进入后干掉盗贼帮，但是他们老大却不在。接着卡露娜会告诉诺拉自己会旅行到此就是为了夺回被盗的魔剑。魔剑之前就是被疾风**シェフキ**拿走，现在恐怕他也已经被剑所控制了。

5.结局：和卡露娜友好度80以上，并完成上述剧情后和**イサルミィ**镇道具店老板交谈，诺拉会提议放出自己有稀有饰品的传闻，以此吸引疾风**シェフキ**上钩。再次来到**イサルミィ**镇道具店老板会告诉诺拉传闻已经散播出去了，接着就会发生战斗事件。疾风**シェフキ**的闪避非常非常高，建议存档/读档来不断用技能搏命中率。胜利后，过一段时间和卡露娜对话，得知她要回去故乡，此时她希望诺拉一同前往，以此迎来结局。

イサルミィ商会的少主。战斗方面属于辅助角色，虽然速度很快但防御力很差，适合放在队伍中间或者后方使用道具辅助。特殊观察眼在采集时能有很大的帮助。而最后一个技能能让商店里出现很多原本买不到的东西，比如绿铁矿石、**トロ–の**丸药以及宠物。

技能	效果
特殊观察眼	提升特殊采取的获得量
ディセクティオ	物理攻击
目利き	让商店里出现平常买不到的东西

CV：樱井孝宏

奇德·贝鲁曼
（キト·ベ–ルマン）

重要事件

1.**イサルミィ**的商会所可遇到，几次运送事件后就可以加入队伍了。

2.友好度高时，在商会发生事件，请诺拉帮忙整理仓库，带诺拉去家里看看。

3.上述事件发生后，提高友好度，会引发谈到藏宝图的事件。

4.结局：友好度80以上，完成上述事件事件，且开启过雾之森奥地地图后。会发生他即将破产的剧情，惟一的希望是祖上留下来的藏宝图，但是太古老了看不了。诺拉回去导刻后把宝图恢复如新。给奇德后发现藏宝地点就在雾之森。队伍里带着奇德前往雾之森，经过一番仔细寻找，终于找到了宝藏。这个事件完成会发生几次对话，再和奇德对话就可以迎来结局了。

尤卡·瓦鲁塔内恩（ユカ·ワルタネン）

CV:子安武人

看起来游手好闲，却是个有经验的冒险者。虽然不能装备重铠，但速度方面却是一大优势。另外也是惟一有全体攻击特技的角色，非BOSS战用来清理杂兵十分轻松。完成尤卡平常布置的任务友好度增加比其他角色少，因此友好度增长缓慢，想要攻略他的玩家需要注意了。

技能	效果
值切り	同行时买东西能获得折扣
タンシアレピア	单体物理攻击
ミルジョナレピア	全体物理攻击

重要事件

1.在击破龙的事件中登场并可以加入。提升一定好感后会教诺拉制作ジャ-キ-，而这个东西他会不断提出委托来要，所以多做点备着。

2.上述事件发生后，开启大废墟地图，有一定友好度，会经常发生酒馆老板委托他鉴定物品的事件。但是最后却发现他无法鉴定，诺拉去询问情况，发现原来他和以前的同伴是财宝猎人，并找到了失落的宝藏，但是却遭到了背叛，失去了一切来到这里。不过他却依旧对鉴定财宝有着热情，才一直在酒馆老板那里抢着鉴定。

3.发生上述事件，和尤卡有一定友好度后会发现他忘在诺拉工房里的小怀表，用导刻复原后发现当初他想当回财宝猎人的决心。但是交谈后尤卡却觉得以前的同伴不会回来了，发现这样大财宝的机会也不会再有了。于是诺拉决心自己去发现来让尤卡醒悟过来。

4.结局：和尤卡友好度80以上，完成上述事件。询问酒馆老板得知大废墟有宝藏的传闻，不过去了几次后却没什么收获。过段时间后尤卡会来找诺拉一起去魔の试练场地下探索，因为那里曾经是个古城。在那里两人找到了土器的碎片。回去一段时间后尤卡会要求再次来废墟，这次找到一个陶艺品，通过鉴定这是神秘古国的财宝。发生了这个事件后再出现交谈事件就是结局了。由于需要触发一系列探险事件，要迎来结局需要尽早开启事件4。

武器屋"クインズ"店主的女儿，对矿石有敏锐的触觉。 加入时间上会比其他角色晚，但是成长所需经验值少，成长快最终的能力是所有角色中最高的。同时两个强力的辅助能力使用得当的话能让战斗变得异常轻松。

艾露西·库因（エルシ-·クイン）

CV：今野宏美

技能	效果
矿物识别	提升矿物类素材的采取量
ぐずる	降低所有敌人的防御力
レンガスアタック	我方全体攻击力1.5倍

重要事件

1.完成武器店的前期委托，并且交流度达一定数值后，在武器店可遇到。之后会不断发生和她的剧情，主要也就是讨论石头方面的问题。直到发生她和父亲斗嘴的剧情后，就可以带她出去冒险了。

2.上述剧情发生后，得到相应矿石或开启矿石相关采集点，会有几次矿石的委托，原来艾露西一直在为完成矿石图鉴而忙碌。

3.完成上述事件友好度提升之后，身上带着プリンシ矿来找她会触发剧情，她认为プリンシ矿是幻之矿石。

4.结局：完成上述剧情，一段时间后，友好度在80以上。她会请诺拉带她去采集プリシン矿，队伍里带着她来到トゥ-リ矿山 就会发生剧情了——矿山崩塌，两人赶紧逃了出来。回家后父亲对艾露西大发脾气，并认为不该把经历花在这个上面。然而完成图鉴是艾露西和父亲的约定，说到这里父亲也被感动并承认自己的不对。一段时间后，和艾露西对话会邀请诺拉在武器店帮忙，迎来结局。

某日来到诺拉庭院丧失记忆的少女。建议放置在队伍后列，武器是杖，拥有强大的属性攻击能力，是防御力高的敌人的克星。另外还能够进行加血，平常冒险带上后可以节省不少道具。

梅洛乌（メロウ）

CV：藤田咲

技能	效果
药草识别	提升植物类素材采集的获得量
スムカ-シ	单体属性攻击
愈しの手	替自己以外的友方单位回复HP

重要事件

1.寻找记忆，来到诺拉家后自动发生，带她到テンペリナ镇，似乎对英雄的像有印象。之后回工房会发生剧情，可以加入队伍了。诺拉决定带她到各个地点去转转，好让她恢复记忆。去各个地点都有剧情，提升好感，去间歇泉还有图片事件。

2.已经购买“读めない本”并进行逆向导刻，开启雾之森奥地地图之后。秋天的时候和庭院里的梅洛乌对话，她需要精制水，完成后会发生和ケケ去森林冒险的剧情，发现了很多巨大的蘑菇，在这之中有一个不知名的墓碑树立着。

3完成上述事件，友好度高在三年的秋天会发生剧情，仍然需要精制水。

4.结局：和梅洛乌友好度80以上，且完成上述剧情，另外梅洛乌的剧情结局和主线剧情相关，一定要先完成主线阿伊拉的剧情后，带梅洛乌去テンペリナ镇会和阿伊拉进行对话，告诉她梅洛乌一到秋天就会身体不适。一段时间后阿伊拉会来看望，并带来了村长的密传酒。接着再去テンペリナ镇会发生剧情，梅洛乌因为不适而昏倒，村长发现梅洛乌身上的秘密。回到工房，梅洛乌回忆起了她不是人类。这个时候村长来了，他也发现了这个秘密，而梅洛乌身上的项链则是他哥哥，也就是挽救村庄的帕乌力的东西，所以觉得梅洛乌才是凶手要将她带回去。

诺拉当然不会答应，之后梅洛乌告诉诺拉，当年的真相都在这个项链中的信上，然而这个书信已经破烂得无法辨识了。使用导刻术轻松恢复了书信后众人才知道，原来当年帕乌力被魔物所困，受了重伤。而救下她的则是雾之魔女，也就是梅洛乌，后将帕乌力埋葬的也是她。书信中希望村长再遇到梅洛乌能够好好对待她，因为梅洛乌一直孤独地生活在雾之森林中。雾之魔女的真相在这一刻揭晓，村长多年的怨恨也在这一刻放下，并展露了笑容。

通关后的继承要素

在第三年时间到时，游戏会根据你的主线剧情完成度等方面来进行判断，最后达成结局。之后会开启鉴赏模式，在里面可以查看图鉴、剧情相册、BGM欣赏和结局欣赏。二周目可以继承一周目的金钱、图鉴、宠物和部分道具。

第一周目主要为大家熟悉系统之用，想要达成完美结局虽然不是不可能，就是比较费力。但是如果利用通关后的继承要素来重新进行游戏的话，进行结局收集就方便很多了。由于继承要素内最重要是金钱，所以快到限定时间时，也就是3年目11月10日前，赶紧将所有道具都给卖掉吧，这样就能荷包满满地挑战二周目了。

玩后感

总的来说游戏的感受和初期几作“《工作室》系列”一样，喜欢收集育成的玩家能在其中找到熟悉的感觉。而工房的家具自定义和庭院里的植物种植也能费上很多时间，打理好自己的工房也是很有乐趣的。游戏最大的变化是采集系统增加了事件，同时采集时间消耗大，让采集不再盲目，更加有战略性。另外角色的剧情也制作得很饱满，事件很多。推荐给喜欢“《工作室》系列”的玩家尝试一下。

文 阿鲁 美编 咕噜

女王之门 螺旋混沌

クイ–ンズゲイト スパイラルカオス

NBGI	S・RPG	2011年7月28日
日版	1人	6279日元
无对应周边		

PSP

作为《女王之刃》的续作，本作自然也是以女性角色以及破甲为最大卖点。本次增加了不亚于前作人数的女性角色，加上前作的所有角色也会在本作中登场，选择面非常之大，还不赶快组建属于你的美女军团开始又一次的异世界旅行！

光环视频收录 POCKET HALO

攻略透解 GUIDE THROUGH

操作简介

方向键/滑杆	移动
△	显示角色所属阵营的颜色以及属性
○	确定
×	取消
□	按住□移动光标为加速
L/R	切换我方目标
START	回合结束
SELECT	扩大或缩小地图
START+SELECT	进入躲避别人目光的安全模式
START+SELECT+L+R	返回标题画面

战前准备界面

パ–ティ–メンバ–	查看队伍状态
ショップ	购买道具以及强化装备
アイテム	装备、使用道具或宝石
コミュニケ–ション	与同队的女性角色训练或交谈，可大幅增加好感度
コスチュ–ム	换装
システム设定	系统设定
デ–タ	储存、读取记录
GO NEXT STAGE	进入下一话
GO FREE STAGE	进入自由战斗

各项数值介绍

HP	角色的基本血量，为0时战斗不能。
AP	角色进行攻击时所消耗的点数，不同的招式消耗AP点数也不同，每回合自动回复一定数量，点数低于攻击招式的消耗时则无法发动攻击。
SP	角色使用技能时消耗的点数，不会自动回复，但可使用道具进行回复。
斗气值	角色进行攻击、受到攻击、破坏敌人部位或部位被破坏时都会增长，随着斗气的增长，角色的攻击力和命中率会得到补正，必杀技和协力技的使用也会对斗气的数值有一定要求。
部位HP	角色的5个部位都有对应的HP，部位HP为0时，该部位就会被破坏，在观看战斗画面时可以看到部位被破坏时的特写，部位被破坏后受到该部位的攻击时受到的伤害也会增加，所有部位全部被破坏也会导致战斗不能。

FIG系统

本作新增的系统“协力技”，相当于其他游戏中的合体技。发动协力技有3个条件，首先要该角色学会协力技；其次协力的对象要和自己在1格范围以内；最后使用协力技的双方斗气值都在50%以上。已经明确的可进行协力攻击的角色有アレイン＆ノワ、ユ-ミル＆虹原いんく、キュ-ト＆まろん、いろは＆アイリ。

攻击距离和攻击次数

每个角色都有一个攻击范围，大部分角色普通攻击的攻击距离都是2，少部分如ノエル、真镜名等角色的攻击距离是3。除此之外，部分角色还拥有远距离攻击，攻击距离一般是5，ニクス、クロ-デット等角色的远距离攻击甚至还是范围攻击，活用的话可以对战斗起到非常大的帮助。角色在进行普通攻击时首先要选择使用的招式，角色的各种招式随着等级和各项能力的提升而增加。在等级低的时候，每次最多只能选择两招进行攻击，随着等级的提升，每次攻击时的攻击次数也会提升，5级时可进行3次攻击；15级时4次攻击；25级时5次攻击。选择攻击招式时可以看到该招式的命中率，在一次攻击中连续使用同一招时AP的消耗会增加，命中率会降低。

破甲系统

每位女性角色除了有HP外，还有部位HP这一设定，全身上下共分为头、胸、腕、腰、脚五个部位，每个部位都有一个对应的部位HP。在战斗中，受到攻击时不但要削减人物本身的HP，同时也会削减部位HP。当一个部位的HP为0时，这个部位就会被破坏，如果是在开启战斗画面时破坏部位的话还可以看到对应该部位破坏时的CG。每个部位被破坏时的CG各不相同，如果所有的部位全被破坏还可以看到更加劲爆的全身像。看完所有女性角色的全破坏CG相信是不少玩家玩本作的宿求。

奖励攻击

每个角色的任意攻击招式都会对部分部位造成不同程度的伤害，在开启战斗画面时，部位的破坏程度可以从右下角的小人身上部位的颜色看出来，没有被破坏的部位呈现白色，受到伤害时部位会逐渐变红，当呈现红色并闪烁时就代表该部位离被破坏不远了。当战斗中部位被破坏并显示部位破坏的CG时，会出现奖励攻击的选项，此时玩家可以通过按方向键从已经学会的招式中选择一种进行追加攻击，奖励攻击只对部位HP造成伤害，在奖励攻击时破坏部位

还可以再次选择奖励攻击。因此，想要全破坏部位，基本上都是在开启战斗画面时通过奖励攻击来达成的。

奖励点数

角色升级时所有能力会全面提高，如果在过关时该角色没有战斗不能，那么还可以获得额外的奖励点数，在战斗中每提升一级，过关后获得3点奖励点数。关卡中最活跃的角色将获得MVP称号，过关后获得4点额外奖励点数。另外，本作还新增了

特殊奖励，分别为：最多部位破坏、最多援护攻击、最多援护防御、最多回收（回收宝箱），达成条件者可以获得额外2点奖励点数。这些奖励点数玩家可以自由分配到HP、AP、SP、攻击力、防御力、回避值、命中率这几项上。

命运惩罚系统

给ジャン装备“混沌の指轮”后让他对女性角色进行部位全破坏后就会进入该系统，进入该系统后首先需要在限定时间内按下对应的按键解除锁链开门，然后在各种颜色的曲线移动到指定的范围内按键进行消除，限定时间内消除所有曲线后就能看到该角色的特殊CG。通过该系统打倒敌人后还会获得特定的道具，每10个道具可以让“混沌の指轮”进行升级。虽然可以看到特殊CG，不过通过该系统打倒敌人后与其的好感度会下降，在收服女性怪兽或者对手将来会成为我方成员时最好就不要用该系统来贪图眼前的利益了。

商店

在商店里不但可以购买各种物品（包括道具、装备、宝石），还可以对武器或部位进行升级。武器升级后提升攻击力，部位升级后提升该部位的HP。一开始只能提升5级，随着游戏的进程，可升级的次数会不断提升，最多可升到20级。

技能（スキル）

本作的技能类似“《机战》系列”的精神，角色需要消耗SP点数才能使用。和《机战》不同的是，本作的技能可以在角色移动之后再使用，诸如回复类技能、异常状态恢复类技能、降低敌人各项能力的技能就非常好用。除了角色本身可以习得的技能外，装备宝石也可以学会宝石所拥有的技能，其中一些强力回复技能甚至只能通过装备宝石来获得。下面就列出所有技能的名称和效果。

技能表

攻击系	
技能名	效果
ポイズンプラス	2回合内，攻击命中时，30%的概率使对手陷入“毒”状态
毒蛇の牙	2回合内，攻击命中时，50%的概率使对手陷入“毒”状态
タイア-プラス	2回合内，攻击命中时，30%的概率使对手陷入“疲劳”状态
パライズプラス	2回合内，攻击命中时，30%的概率使对手陷入“麻痹”状态
麻醉铳	1回合内，攻击命中时，30%的概率使对手陷入“麻痹”状态
メルトプラス	2回合内，攻击命中时，30%的概率使对手陷入“溶解”状态
カ-スプラス	2回合内，攻击命中时，30%的概率使对手陷入“诅咒”状态
咒いの眼差し	2回合内，攻击命中时，50%的概率使对手陷入“诅咒”状态

攻击系	
技能名	效果
レイジ-プラス	2回合内，攻击命中时，30%的概率使对手陷入“消沉”状态
コンフュプラス	2回合内，攻击命中时，30%的概率使对手陷入“混乱”状态
狐火	2回合内，攻击命中时，50%的概率使对手陷入“混乱”状态
斗争心	造成的伤害变成1.5倍，仅限一次
ネクロのイライラ	造成的伤害变成1.5倍，仅限一次
华丽なドルチェ	造成的伤害变成1.5倍，仅限一次
怒り爆发	造成的伤害变成1.5倍，仅限一次
ソウルチャ-ジ	造成的伤害变成1.5倍，仅限一次
猛る武火	造成的伤害变成1.5倍，仅限一次
华丽なドルチェ	造成的伤害变成1.5倍，仅限一次
女王の威严	造成的伤害变成1.5倍，仅限一次
粉碎	造成的伤害变成1.5倍，仅限一次
アマラの铁拳	自身攻击力变为1.5倍，仅限一次
リベンジ	反击时造成的伤害变为1.5倍，仅限一次

攻击系	
技能名	效果
猛反击	1回合内，反击时造成的伤害变为1.2倍
怒涛の追击	1回合内，援护攻击时造成的伤害变为1.5倍
气迫	造成的伤害变成2倍，仅限一次
疾风迅雷	造成的伤害变成2倍，仅限一次
インフエルノ	造成的伤害变成2倍，仅限一次
龙の觉醒	命中值与造成的伤害变成2倍，仅限一次
逆鳞	命中值与造成的伤害变成2倍，仅限一次
强袭レシピ	对属性相克的对手造成2倍伤害，仅限一次
属性キラ–「美」	对美属性的对手造成2倍伤害，仅限一次
属性キラ–「优」	对优属性的对手造成2倍伤害，仅限一次
属性キラ–「强」	对强属性的对手造成2倍伤害，仅限一次
レイジ	1回合内，自身剩余的HP越少，对敌人造成的伤害越高
ふっとばし	对靠近的敌人造成攻击力50%的伤害，并击退3格距离
ブレイクバ–スト	对靠近的敌人造成攻击力50%的伤害，并击退3格距离

辅助系	
技能名	效果
好战意欲	下次攻击将敌人打倒时不会行动结束
ラッキ–	下次攻击将敌人打倒时，获得的经验值和金钱变为2倍
ぶんどる	下次攻击将敌人打倒时，获得的金钱变为2倍
结界	3回合内，自身范围3格以内我方全员受到的伤害降低20%
暗隐れ	1回合内，回避敌人的所有攻击
インビジブル	1回合内，回避敌人的所有攻击
步行术	自身移动力+3，仅限一次
飞行	自身移动力+3，仅限一次
浮游	自身攻击范围+2，仅限一次
瞬间移动	无视地形移动到6格范围内任意位置
野生の勘	能发现地图上隐藏宝物的位置
师の教え	3回合内，每回合AP回复量变为2倍
ささやく	指定角色斗气变为0
言灵	3格范围内所有敌人斗气降低50%
シャウト	2回合内，自身范围3格以内敌人攻击力变为50%
パワ–アップ	1回合内，自身攻击力上升25%
ディフエンスアップ	1回合内，自身防御力上升25%
ヒットアップ	1回合内，自身命中值上升25%
スピ–ドアップ	1回合内，自身回避值上升25%
クリティカルアップ	1回合内，自身会心一击率上升25%
ム–ブアップ	自身移动力+3
レンジアップ	自身攻击范围+2
オ–ルアップ	1回合内，自身获得所有的上升系效果
パワ–ダウン	1回合内，指定角色攻击力降低25%
ディフエンスダウン	1回合内，指定角色防御力降低25%
ヒットダウン	1回合内，指定角色命中值降低25%
スピ–ドダウン	1回合内，指定角色回避值降低25%
クリティカルダウン	1回合内，指定角色会心一击率降低25%

辅助系	
技能名	效果
ム–ブダウン	指定角色移动力–3
レンジダウン	指定角色攻击范围–2
オ–ルダウン	1回合内，指定角色获得所有的降低系效果
咆哮	1回合内，指定角色回避值降低30%
阳炎の舞	1回合内，回避敌人的所有攻击
木の叶隐れの术	1回合内，回避敌人的所有攻击
グラビティミラ–ジュ	回避敌人的所有攻击，仅限一次
见切り	回避敌人的所有攻击，仅限一次
Parry!	回避敌人的所有攻击，仅限一次
ハイパ–ガ–ド	受到所有攻击的伤害都变为1，仅限一次
ミキリスライド	1回合内，自身回避值、命中值上升25%
华の圣乳	1回合内，自身攻击力、命中值、回避值上升25%
ウンディ–ネの加护	1回合内，自身攻击力、命中值、回避值上升25%
つかまえるゾ!	1回合内，自身命中值上升30%
Charge!	自身斗气增加25%
ブ–スト	1回合内，自身攻击力、命中值、回避值上升25%
ワンダ–パワ–	1回合内，自身攻击力、防御力、回避值上升20%
觉醒	1回合内，自身攻击力、命中值、回避值上升25%
スンガンの诱い	自身攻击范围+2，远距离攻击无效
翻弄	1回合内，攻击范围+2，远距离攻击无效
雷云の夸り	1回合内，受到的伤害变为1/3
巨大化	3回合内，受到的伤害变为50%
突击	1回合内，自身攻击力上升30%
Blick!	1回合内，自身攻击力上升30%
硬化	1回合内，自身防御力上升30%
决死の觉悟	1回合内，自身攻击力上升50%，防御力降低50%
辛口评价	指定角色斗气变为0
绝望の深渊	5格范围内全部敌人斗气变为0
挑发	1回合内，指定角色命中值降低30%
フラッシュ	1回合内，指定角色命中值降低30%
ソ–ドブレイク	1回合内，指定角色攻击力降低30%
ピアッシング	2回合内，自身范围3格以内敌人的防御力变为50%
幻惑	2回合内，自身范围3格以内敌人的防御力、回避值、命中值减少25%
战技指导	2回合内、自身范围3格以内我方全员会心一击率增加20%
应援	指定角色斗气增加20%
气合溜め	自身斗气增加25%
究极フルコ–ス	自身斗气变为100%
パワ–MAX发动	自身斗气变为100%
やる气满々	自身斗气变为100%
チエ–ンリボルバ–	1回合内，AP消耗减半
连续行动	2回行动
花岚	2回行动

回复系	
技能名	效果
见习いヒ−ル	指定角色HP、全部位HP回复30%
ベテランヒ−ル	指定角色HP、全部位HP回复50%
治愈	指定角色HP回复50%
神の祝福	自身范围2格以内我方全员HP回复50%
のほほん空间	3回合内，回合开始时自身范围3格以内我方全员HP回复30%
破邪舞い	自身范围2格以内我方全员异常状态全恢复
ヒ−ルLv1	自身HP回复20%
ヒ−ルLv2	自身HP回复50%
ヒ−ルLv3	指定角色HP回复50%
ヒ−ルLv4	指定角色HP全回复
エリアヒ−ル	自身范围2格以内我方全员HP回复50%
部位修复	自身范围2格以内我方全员全部位HP回复50%
リペア−Lv1	自身全部位HP回复50%
リペア−Lv2	自身全部位HP回复50%
リペア−Lv3	指定角色全部位HP回复50%
リペア−Lv4	指定角色全部位HP全回复
エリアリペア−	自身范围2格以内我方全员全部位HP回复50%

回复系	
技能名	效果
リフレッシュLv1	自身AP回复30%
リフレッシュLv2	自身AP回复50%
リフレッシュLv3	指定角色AP回复50%
リフレッシュLv4	指定角色AP全回复
エリアリフレッシュ	自身范围2格以内我方全员AP回复50%
キュアポイズン	指定角色“毒”状态恢复
キュアタイア−	指定角色“疲劳”状态恢复
キュアパライズ	指定角色“麻痹”状态恢复
キュアメルト	指定角色“溶解”状态恢复
キュアカ−ス	指定角色“诅咒”状态恢复
キュアレイジ−	指定角色“消沉”状态恢复
キュアコンフュ	指定角色“混乱”状态恢复
キュアオ−ル	指定角色全异常状态恢复
おやつタイム	自身HP回复30%
恶鬼デルモア	自身HP回复30%
身体强化	自身HP和AP回复50%
光合成	自身HP和全部位回复30%
极上メニュ−	指定角色SP回复40点
救急治疗	指定角色HP回复40%，状态异常全恢复
炼金术	指定角色的全部位HP回复30%
快愈のディッシュ	自身范围2格以内我方全员HP回复40%

过激行为（Passion Act）

每个有部位HP的角色都拥有两个过激行为的技能，其中一个为正面状态，一个为负面状态，只要在战斗中任意两个部位的HP变为0时就有一定几率触发其中的一个技能，部位被破坏得越多，触发该技能的几率也越大。

过激行为技能一览	
技能名	效果
速攻	1回合内，攻击时的命中率为100%
ガ−ド	1回合内，防御力变为2倍
全回避	1回合内，全回避敌人的攻击
足がすくむ	1回合内，移动力为0
攻击不发	1回合内，攻击时的命中率为0
行动不可	强制行动终了
回避不可	1回合内，无法回避敌人的攻击
战斗不可	1回合内，无法进行攻击和反击
战斗意欲减	1回合内，最大攻击次数变为1
攻击射程减	1回合内，攻击距离变为1
斗气减退	斗气值归0
斗气增进	斗气值最大
先制攻击	1回合内，进行反击时比对方先出手
无防备	1回合内，防御力为0
怒り心头	1回合内，所有攻击均为会心一击
SP消费增	1回合内，SP消耗2倍
SP消费无し	1回合内，使用技能不消耗SP
AP消费增	1回合内，AP消耗2倍
AP消费无し	1回合内，攻击不消耗AP

异常状态

游戏中部分敌人，诸如史莱姆、章鱼、木乃伊，甚至某些BOSS级角色在攻击时会附带各种异常状态，我方也合理使用异常状态的话可以一定程度上降低战斗的难度，不过不小心中了敌人的异常状态也是件很头疼的事，建议战前在主力角色身上放至少一个解除异常状态的道具。

异常状态一览	
状态名	效果
毒	每回合开始时，角色HP减少10%
疲劳	每回合开始时自动回复AP量减半
麻痹	行动不能
溶解	每回合开始时，全部位HP减少10%
诅咒	每回合开始时，SP减少10
消沉	无法提升斗气值
混乱	无法使用技能和道具

宝石系统

在游戏中，除了可以在商店中购买宝石，在战斗中破坏敌人特定部位并将其击败后也会获得。宝石一共有4种颜色，其中红、蓝、黄分别对应角色的三种属性，将对应颜色的宝石装备到角色身上时可以增加该角色的攻击力，装备宝石越多，攻击力加成越高。每颗宝石都有其对应的技能，后期高级宝石中拥有的技能需要角色所装备的宝石达成特定的颜色组合时才能使用。每个角色最多可以装备3颗宝石。

装备与道具

装备与道具和宝石的获得方法大致一样，每个角色可持有装备和道具的总数为6个，并且同部位的装备只能选择其中的一个，也就是说一个角色最多只能同时持有三件装备，这样一来就避免了许多变态组合的出现。道具列表中最后几种秘药是在非战斗时使用的，使用之后永久增加角色的能力，可以对有爱的角色进行重点培养。

属性相克

本作一共就三个属性，分别是强、美、优，三个属性按顺序依次克制对方。游戏中，属性克制的效果十分明显，因此在战斗时尽量让属性上克制对方的角色优先攻击，这样就能将己方的损耗降到最低。特别是在面对BOSS时一定要利用好克制关系来对付，单挑战时用克制对方属性的成员出战大多数情况下都可以轻松获胜，反之，后期的BOSS很可能一次反击就秒杀掉属性被克制的队员。

换装系统（コスチューム）

和前作一样，ジャン会给队伍中的成员制作另一套衣服，获得换装道具后在战前准备的**コスチューム**选项里就可以进行换装了。本作可以换装的角色共有8名，其中**キュ-ト**、**レイナ**、**ユ-ミル**和**ナナエル**只需要继承前作记录就可以获得（前提是前作记录里已经获得了这几名角色的换装）；而新增的**まろん**在第19话结束后自动获得，不知火舞、**ディズィ-**和虹原**いんく**的换装需要分别在第22话进入对应分支，然后在第27话获得对应角色的换装（**リリ**路线对应**ディズィ-**的换装）。换装之后的角色各项能力都有较大的增减，属性也会发生变化，在游戏后期可以针对BOSS的属性来选择是否换装。不过和前作一样，想拿齐所有角色的换装要进行三周目游戏，是个艰苦而漫长的过程。

援护与好感度

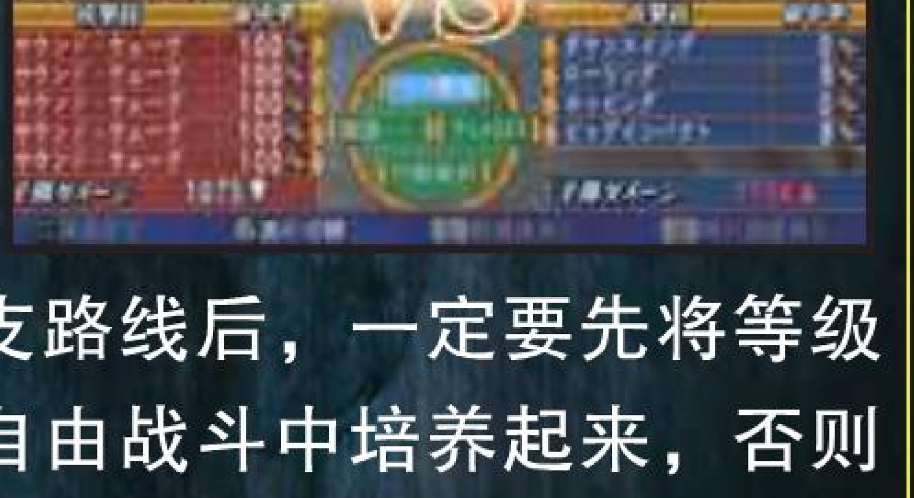
在游戏中，我方任意两名角色间都存在好感度的设定，好感度到达一定程度时可以开启这两名角色的援护攻击和援护防御，特别是援护攻击时还会对命中率进行大幅补正，这在后期关卡中对我方非常有利。每一话完成后的战前准备里，可以在"**コミュニケ-ション**"选项里选择"训练"和"交谈"（**フリ-ト-ク**），前者主要用来培养任意两名女性角色之间的好感，而后者主要用来培养男主角与女性角色之间的好感。除此之外，在战斗中对指定角色进行回复、与某角色邻接状态下打倒敌人、进行援护攻击或援护防御的行动等都会增加两人的好感度。除了在战斗时的好处外，本作新增的"EGK系统（亲吻系统）"也对好感度有要求。

EGK系统

每完成一话后，可以在コミュニケ-ション”选项里选择指定女性角色进行“交谈”（フリ-ト-ク），这除了可以增加友好度外，还能让男主角与她走得越来越近。每完成一次对话后该角色身后就会多一颗五星，完成7次对话后该角色最后一颗五星变成粉红色，再与其对话就可以进入与该角色的亲吻模式，此时可以竖立PSP欣赏该角色的特写插画和暧昧的语言，如果好感度够高的话画面还会逐渐往嘴部靠近，最后获得该角色的香吻。不过需要好感度非常高时才会获得香吻，而无论是否获得该角色的吻，只要进入这个模式后就无法再与其对话了，因此一定要等好感度够高时再进入该模式。

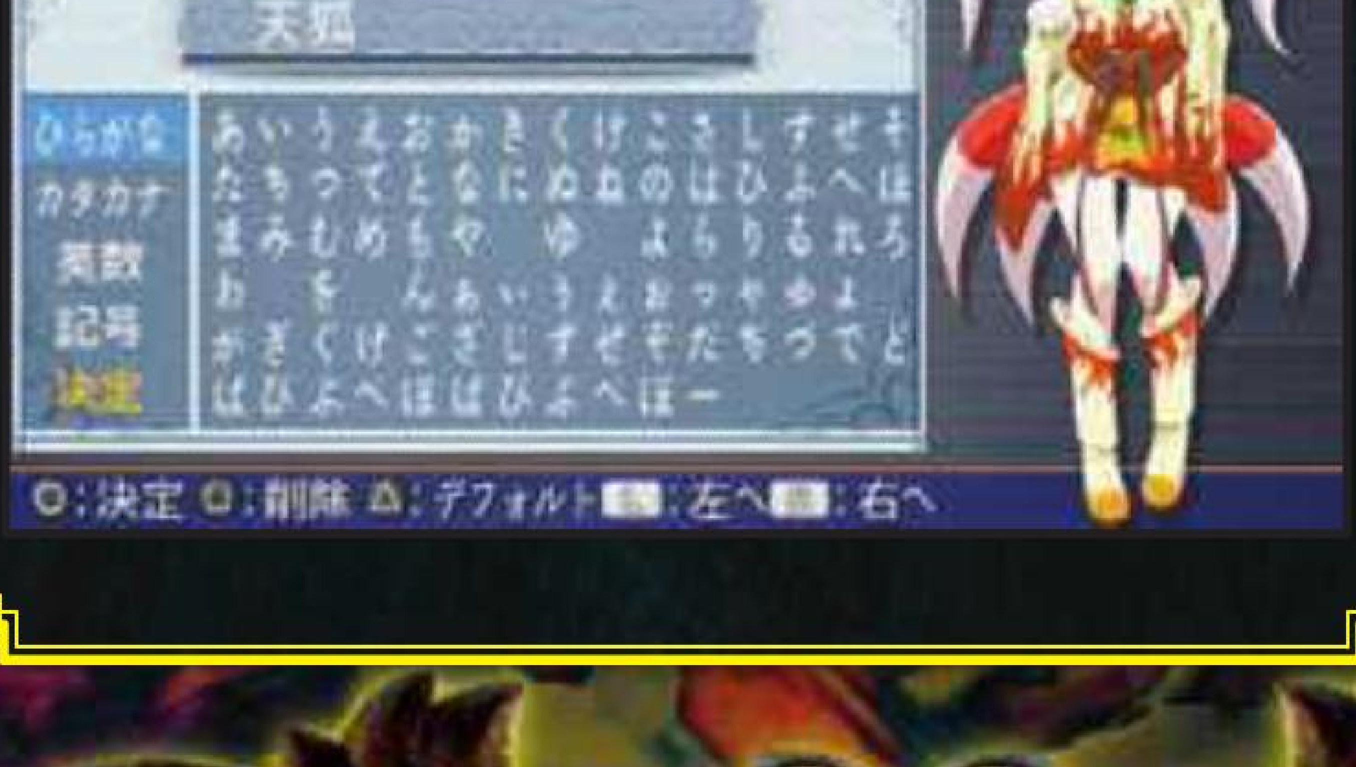
等级压制系统

这算是个非常不厚道的系统，在游戏中等级处在至高无上的地位，只要等级的差距在3级以上，想要单打独斗战胜对方几乎就是不可能的是，如果没有投入大量点数到命中上，甚至连命中对方都是难事，因此在战斗前，特别是在选择了分支路线后，一定要先将等级较低的角色在自由战斗中培养起来，否则接下来的关卡将比地狱还恐怖。当然这一点对于我方也是一样的，只要等级压制对方，就可以一路碾压过去，丝毫不费吹灰之力。



奴隶系统

在前作中，可以收服的女性怪兽头上会有感叹号表示，只有将有感叹号的女性怪兽部位全破坏后才能收服。而在本作中，只要是有部位HP的女性怪兽都可以进行收服，收服的方法和前作一样，需要用ジャン来完成对女性怪兽的全破甲，可以让强力角色将敌人的部位HP削减到非常低时再让ジャン来完成最后一击。不过敌人的HP和部位HP血量几乎是成正比的，经常出现部位还没破坏完对方的HP就为0的情况，因此ジャン的回复技能就必须用在敌人的身上。另外需要注意的是，由于有等级压制系统的存在，因此ジャン的等级至少要保证和要收服的女性怪兽一样，战斗结束后的奖励点也建议加在SP、回避和命中上，这样才能保证命中率完成破甲工作，同时不被对方打到。在前作中，收服后奴隶兽可以在战斗中由ジャン召唤出来，而本作收服后的奴隶将作为普通的参战成员，在配置角色时就要选择是否让她们出场，这对于本身就有着大量角色的本作来说无疑是雪上加霜，好多知名角色都在坐冷板凳呢，哪里还有这些奴隶兽上场的机会。虽然本作可收服的奴隶兽种类增加了不少，不过基本都是摆设，仅仅是满足玩家的收集欲望罢了。



流程图

※第22话的分歧是根据几位女性角色的好感度来定的。这个好感度跟关卡中用指定角色完成胜利条件有关，相关的女性角色有リリ、不知火舞和いんく（分别对应A、B、C三条路线），想走哪条路线就让指定的女性角色打倒BOSS吧。想走C路线，之前最好不要让不知火舞和リリ出战。

第1话：不思议な国の异邦人

第2话：爱と正义の使者

第3话：炎を缠いし忍

第4话：数奇なる遭遇

路线A：ド-ラを追う	路线B：ラミカを追う
第5话A：邪龙咆哮	第5话B：夕暮れに舞う鹤
第6话A：闭ざされた心	第6话B：冥土よりの使い
第7话A：巡り合う追迹者	第7话B：汝の求めしものは……
第8话A：ブ-ビ-トラップ	第8话B：赤铜の人形遣い
第9话A：策略と里切り	第9话B：哀・吸血姬

第10话：密林の守护者

第11话：二人の决意

第12话：虚数界……再び

第13话：混沌の虚数界

第14话：危险分子 排除命令

路线A：ランシエルの方へ	路线B：ス-シエルの方へ
第15话A：女王よりの使者	第15话B：雷云の将……再び
第16话A：逢魔の女王	第16话B：络みつく孤高の刃
第17话A：蠢く影	第17话B：真の灾厄

第18话：禁断の门

第19话：刻を制御せし者

第20话：绝对强者

第21话：シュ-ティングスタ-

路线A：リリ路线	路线B：不知火舞路线	路线C：虹原いんく路线
第22话A:悲しみと共に……	第22话B：折れた心	第22话C：いんくの忧郁
第23话A:觉醒	第23话B：觉醒	第23话C：觉醒
第24话A:グラビティ ガ-ル	第24话B：グラビティ ガ-ル	第24话C：グラビティ ガ-ル

第25话:哀欢

第26话:迫击！沼地の三人娘

第27话:吴越同舟

第28话:神殿の秘宝

流程攻略

- 路线A：アリスと
  - 第29话A：天から降ってきた剑客
  - 第30话A：谜の发光体
  - 第31话A：博物馆の攻防
  - 路线a：アリスと
    - 第32话Aa：疾风迅兔
    - 第33话Aa：镜の国の……
    - 第34话Aa：タイムリミット！？
  - 路线b：舞と
    - 第32话Ab谜のかけら
    - 第33话Ab梦の帝国
    - 第34话Ab龟裂の先
  - 第35话A：ふたつのかけら
  - 第36话A：一缕の希望
  - 第37话A：Time Bomb
- 路线B：リリと
  - 第29话B：魅惑のレシピ
  - 第30话B：追迹者
  - 第31话B：市场の对决
  - 路线a：カトレアと
    - 第32话Ba走るキノコ
    - 第33话Baレシピの谜
    - 第34话Baキノコの森
  - 路线b：绚子と
    - 第32话Bb沼地の探索
    - 第33话Bbミツゲルの
    - 第34话Bb覆ミツ盆に
  - 第35话B：究极のレシピ！？
  - 第36话B：宿命の味バトル
  - 第37话B：胜负の真意

- 第38话：摩诃珍味
- 第39话：混沌の加速
- 第40话：Adverse Reaction
- 第41话：DEATH TRAP

- 路线A：アリスと
  - 第42话A：姊妹共感
  - 第43话A：次元の龟裂
  - 第44话A：千载一隅
- 路线B：アレインと
  - 第42话B：姊妹共感
  - 第43话B：刻と世界の狭间
  - 第44话B：エタ–ナルエッセンス

- 第45话：スペシャルクッキング
- 第46话：ヴァイスの野望
- 第47话：泪の破片は星々の光

第1话 不思议な国の异邦人

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

一开始要面对3个敌人，由于まろん的属性克制对手，因此可以直接冲上去拿宝箱然后进攻。考虑到ジャン在沙漠环境的移动力较低，这里建议先攻击靠ジャン较近的那个敌人，这样ジャン就可以移动后补刀干掉一个敌人了。

打倒一个敌人后触发剧情，アリス和两只野犬同时登场。虽然剧情战斗后アリス所处的位置被两个敌人属性克制，但由于有着等级优势，因此不用担心她的安危，注意使用ジャン的回复技能多捞点经验。

第2话
爱と正义の使者

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

虽然对方的人数占优势，不过战斗力却非常低，离得较近的3个敌人可让属性占优的**アリス**先攻，然后让**まろん**打倒敌人快速提升等级。当剩下最后一个敌人时触发剧情，**リリ**登场秒杀敌人，随后进入与**リリ**的单挑战。**リリ**的属性是美，因此建议让**アリス**应战，两次反击后再主动攻击就能解决战斗。

第3话
炎を缠いし忍

胜利条件	1.靠近**トモエ**经过一个回合　2.打倒不知火舞
失败条件	我方全灭

从这一话开始，出现的女性怪兽（有部位HP的）可以让**ジャン**完成全破甲后收为己用。左上角的服部绚子对付两个敌人绰绰有余，不过为了不浪费经验值，还是让**リリ**上去捡漏吧。不知火舞不会主动进攻，因此可以等收拾完杂兵并回复好之后再集中火力对付她。打倒或靠近**トモエ**一个回合都会进入最后的单挑战，这里还是建议直接打倒不知火舞赚取经验。单挑战依旧推荐使用**アリス**，在不知火舞行动时会使用技能“阳炎の舞”，一个回合内我方的命中率为0，利用防御撑过一回合即可。

第4话
数奇なる遭遇

胜利条件	打倒**ド－ラ**或**ラミカ**
失败条件	我方全灭

从本关开始可以自由选择出战角色了。由于草丛地形对我方行动不利，因此建议在原地或者下方的宽阔场地布好阵型等敌人自己冲过来。强力的我方角色加上**ジャン**的回复，解决杂兵不是难事，接下来只要将**ド－ラ**或**ラミカ**其中一人击败即可，建议可以将两人都打到残血再将其中一人击败，可以蹭不少经验。需要注意的是，当**ド－ラ**和**ラミカ**两人在一起时会使用援护攻击和援护防御，想蹭经验一定要将两人分开。

本关结束后获得道具“混沌の腕轮”，让**ジャン**装备后全破女性敌人后会有好事发生哦！

第5话A
邪龙咆哮

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

虽然这一话有不少可收服的女性怪兽，不过有**ユ－ミル**和**ノワ**这两个AI控制的家伙在场就什么都不用指望了。**ユ－ミル**的回避较低，要优先保证她的生命安全，强力角色就和她一起灭敌吧。将第一批敌人全灭后，上方出现3只龙，龙的实力不算强，不过会使用扇形范围的全体攻击，在进攻时要尽量分散站位。

第5话B
夕暮れに舞う鹤

胜利条件	将**いろは**以外的敌人全灭→打倒**ラミカ**
失败条件	我方全灭

干掉两个敌人或第三个回合，**レイナ**作为我方援军登场，不过此时她由AI控制，只会一味地往前冲，如果想在这一话收服九尾狐的话，就要将下方的石像兵留给**レイナ**慢慢砍，**ジャン**和强力角色以最快速度完成对九尾狐的破甲工作。**レイナ**登场两个回合或敌人数量较少时，敌人援军的3只史莱姆和我方援军**リスティ**登场。再次将敌人总数削减到3或者直接打倒**いろは**时触发剧情，敌人**ラミカ**登场，胜利条件变更，不过面对我方大部队，对手自然是毫无还手之力，让等级低的角色顺便蹭点经验吧。

第6话A
闭ざされた心

胜利条件	靠近**ケラット**或**ティノ**经过一个回合→靠近**ディズィ－**经过一个回合
失败条件	我方全灭

一开始要面对的是章鱼型敌人和女性木乃伊，这两种敌人的攻击都附带异常属性，特别是章鱼的毒，一定要第一时间解除。干掉所有敌人后触发剧情，之后守护在**ディズィ－**旁边的护卫全部撤离，敌人追加3只野犬，轻松解决后触发剧情过关。

第6话B

冥土よりの使い

胜利条件	打倒アリユッタ→5回合内我方全员到达指定地点
失败条件	1.我方任意一人被打倒　2.5回合内我方全员未到达指定地点

敌人的数量和强度都不高，第三回合敌方行动结束后出现少量援军以及传送门，之后胜利条件变更，如果一开始全员都往右上方向前进很容易就能达成胜利条件。打倒**アリユッタ**或我方其中一人到达指定地点后触发剧情，之后**いろは**会被强行带走，**アリユッタ**也会离开战场，为了获得经验和道具，建议将**アリユッタ**和杂兵全部解决后再达成胜利条件，不过要注意回合数。

第7话A

巡り合う追迹者

胜利条件	打倒ド－ラ或アリユッタ→打倒ド－ラ、アリユッタ或ル－ナ任意一人
失败条件	我方全灭

这一关敌人数量比较多，上方女性怪兽种类较多，可以一开始全体向上方突进，抓紧时间收服1～2只。打倒3个敌人后，我方援军**ノエル**在地图下方登场。虽然要面对两个BOSS级敌人，但**ノエル**等级够高，几乎不用担心她的安危，并且还可以拖住下面的敌人给我们争取宝贵的抓怪的时间。第3回合时敌方增援**ル－ナ**和两条龙登场，将杂兵全灭或打倒任意一个BOSS级敌人后进入与**ド－ラ**的单挑战。

第7话B

汝の求めしものは……

胜利条件	靠近いろは经过一个回合→敌全灭
失败条件	我方全灭→いろは被打倒

敌人会分批攻过来，在原地迎敌即可，下方的宝箱记得派人去回收。将**アイリ**和**ラミカ**任意一人打倒或靠近**いろは**一个回合后触发剧情，之后**アイリ**会离开战场，**いろは**成为可控角色，胜利条件变更。考虑到**アイリ**会离开，因此这里应该优先打倒她。将剩下的**ラミカ**打倒后进入**いろは**与其的单挑战，**いろは**的技能“**ミキリスライド**”可提升命中率和回避率，可以利用一下，战胜**ラミカ**就没什么难度了。

第8话A

ブ-ビ-トラップ

胜利条件	敌全灭→打倒アレイン
失败条件	ノワ被打倒

初期敌人数量不多并且比较分散，可以逐批击破，实力够强还可以顺便收服女性怪兽。打倒3个敌人后**トモエ**作为我方可控制援军在地图中央上方出现，再度将敌人数量削减到3名时**アレイン**作为敌人在左上角登场，并且右边和下方追加史莱姆和龙各两只，要注意龙的远距离范围攻击，走位不要太集中。**アレイン**登场2回合后或在此期间将所有杂兵全灭，**ナナエル**和敌增援在地图左上角登场，再过一回合**メルファ**在靠近**トモエ**登场的位置出现。虽然**ナナエル**的回避较高，但是单人面对**アレイン**和龙还是有一定危险性，不受草地形阻碍的**ノワ**可以冲上去帮忙。打倒**アレイン**或全灭杂兵后触发固定剧情的单挑战并结束战斗。

第8话B

赤铜の人形遣い

胜利条件	カ－チャ和リリ生存→打倒カ－チャ
失败条件	1.カ－チャ和リリ任意一人被打倒　2.カ－チャ和リリ以外其他人全灭→リリ以外其他人全灭

一开始的4个敌人解决起来没有难度，不过干掉后**カ－チャ**会将**リリ**掳到了左上绿洲旁，然后大量敌人会将我方呈半圆形包围住，加上沙漠地形对我方目前大多数人来说移动不利，因此建议一开始将移动类型为“**ノ－マル**”的角色先集中移动到下方宝箱位置，移动类型为“战士”的角色在上方灭敌，等敌人援军出现后迅速退到下方和大部队一起迎接敌人的进攻。

干掉3个敌人后，**ノエル**作为我方援军在上方出现，她的等级很高，不用担心她的安全，不过想多捞点经验的话就必须全线压上，否则上面的敌人很快就会被**ノエル**干掉。将**カ－チャ**打倒或将除**カ－チャ**外其他敌人全灭后进入与**カ－チャ**的单挑战，选属性克制对方的角色应战吧。

第9话A

策略と里切り

胜利条件	打倒ド－ラ、アリユッタ或ル－ナ
失败条件	まろん被打倒

本关**アレイン**为AI控制角色，虽然基本只会一味进攻，不过好在角色本身够强，短时间内可以不用担心她的安危。首先兵分两路快速解决掉左右两侧的敌人，然后和**アレイン**一起对付下方攻上来的杂兵就非常轻松了。将杂兵全灭或者打倒指定敌人的其中一人后进行两场单挑战。第一场固定为**アリユッタ**和**まろん**的对决，对方属性被克制，使用**まろん**的技能“强袭**レシピ**”后可轻松获胜；第二场战斗要面对的是**ド－ラ**，她的属性为优，找个属性克制她的角色上吧。

第9话B

哀·吸血姬

胜利条件	ラミカ或ヒュミナ被打倒
失败条件	まろん被打倒

这场战斗中的敌人大多是强属性和美属性，尽量多让美和优属性的成员出场。敌人强度不算高，不过需要注意章鱼型敌人和**ヒュミナ**的攻击范围都是3格，并且章鱼型敌人攻击还附带中毒，治疗一定要跟上。将**ヒュミナ**的HP削减到一定程度后触发剧情，之后进入与**ラミカ**的单挑战。

第10话

密林の守护者

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭→**チャムチャム**被打倒

敌人的数量不多，不过本关有不少草地形，因此在选择出战成员时尽量把属性相克的队员放在离敌人较近的位置。**ナナエル**、**ノワ**等不受草地影响移动且回避高的角色可以出场，一来方便走位，二来可以基本无视属性克制牵制敌人。攻击杂兵后，失败条件变更，不过**チャムチャム**不会主动出击，因此不用担心她的安全，全力清剿杂兵即可。初期敌人数量被削减到3名时出现敌增援的史莱姆和野犬各3只以及剑龙鬼1只，除了剑龙鬼外，其他两种敌人的能力较弱，对我方目前的队伍构不成威胁。全灭敌人后进入和**チャムチャム**的单挑战，用优属性的角色出战即可轻松获胜。

第11话

二人の决意

胜利条件	打倒ヒュミナ或ル－ナ
失败条件	1.ミシエル被打倒　2.我方全灭

大量的草地依旧限制了敌我大部分角色的行动，好在能力不高的**ミシエル**不会乱动，敌人的章鱼、龙等单位也不会第一时间就行动，因此我们要抓紧时间将左右两侧的敌人干掉构筑防御阵型。将敌人数量削减到5名时会在地图左侧出现3名女性怪兽，建议在配置队伍时将不受草地形影响行动的单位先放在右侧灭敌，解决掉右侧所有敌人后第一时间到左侧救援。等敌方**ヒュミナ**和**ルーナ**开始行动时，我方的**ミシエル**也会开始行动，不过目前的**ミシエル**太弱，经不起对方几次攻击就会挂掉，为了保证她的安全，就只能拿我方角色堵住路口不让**ミシエル**移动到敌人的攻击范围（需要注意**ヒュミナ**的攻击范围是3），将**ヒュミナ**或**ルーナ**任意一人打倒即可完成战斗。

第12话

虚数界……再び

胜利条件	打倒ド－ラ或ラミカ→打倒アリュッタ
失败条件	まろん被打倒

本关敌人的强度不高，如果我方角色已经达到15级的话攻击次数可以达到4，加上属性相克基本可以秒杀杂兵。将**ド－ラ**或**ラミカ**的HP削减到一定程度时触发剧情，之后**アリュッタ**带着4只杂兵出现在地图中央位置，可先让我方部队在指定位置待机，然后让**ディズィー**使用技能“**ネクロのイライラ**”后上去秒掉**ド－ラ**，接下来就可以在我方行动回合干掉大部分敌人援军部队，如果不追求经验甚至可以直接强杀**アリュッタ**。打倒**アリュッタ**或消灭所有杂兵后进入单挑战，出战角色固定为**まろん**，使用技能“**强袭レシピ**”后轻松秒杀。

第13话

混沌の虚数界

胜利条件	打倒ド－ラ或ラミカ
失败条件	ミシエル被打倒

和前作最终战很像的一关，敌方杂兵的平均等级只有14，刚好不够进行4次攻击的等级，因此总体来说还是对我方有利的，用15级以上属性相克角色来对付杂兵很快就可以突破敌人的防守来到**ド－ラ**和**ラミカ**的面前。全灭杂兵后触发剧情，之后分别与**ド－ラ**和**ラミカ**进行单挑战，两人的属性都是优，**まろん**、**リリ**、**不知火舞**等角色都可以轻松搞定。

第14话

危险分子 排除命令

胜利条件	4回合内ランシエル＆ス－シエル存活→敌全灭
失败条件	1.ランシエル＆ス－シエル被打倒　2.我方全灭

敌方杂兵会在一开始就攻上来，不过总体实力较弱，让我方15级以上角色迎敌即可轻松消灭。第3回合我方行动时触发剧情，**ド－ラ**和**ラミカ**登场，并且双子巫女移动到敌方BOSS位置，不过双子巫女的能力非常高，根本不需要担心她的安危。第4回合双子巫女离开战场，留下的**ド－ラ**和**ラミカ**依旧为我方援军，另外敌人4名援军在我方初始位置登场。不过此时敌人已经没有任何优势了，干掉所有敌人过关即可。

第15话A

女王よりの使者

胜利条件	打倒イルマ或ル－ナ
失败条件	我方全灭

敌人的实力有了明显的提升，进攻的同时需做好回复工作。九尾狐有远距离攻击，靠近后第一时间干掉。将敌人数量削减到5名以下时地图中央位置出现3名援军，不过实力都不强不用进行特别的应对。打倒所有杂兵或将**イルマ**和**ル－ナ**其中一人打倒敌人就会全军撤退，为了最大限度赚取经验，可以将杂兵削减到一名后再干掉其中一名BOSS级角色。

第15话B

雷云の将……再び

胜利条件	让レイナ打倒エリナ或クロ－デット
失败条件	レイナ被打倒

这一关难度的高低取决于之前有没有培养**レイナ**。本关敌人的第一攻击目标是**レイナ**，而且必须由**レイナ**击败**エリナ**或**クロ－デット**才能达成胜利条件，其他人击败这两人时她们会自动回复一定血量后继续战斗。这一关道路比较窄，如果之前没怎么培养过**レイナ**的话，可以让能力较强的角色堵住路口，让**レイナ**捡漏升级。达成胜利条件后进行两场单挑战，第一场固定为**レイナ**对**エリナ**，第一回合使用技能“斗争心”后结束回合等对方进攻时反击，第二回合主动攻击就能胜利。第二场战斗的对手是**クロ－デット**，她的回避率和命中率较高，而且还有“疾风迅雷”和“雷云の夸り”这类变态技能，如果让她使用出来就必败无疑了，因此必须一次性打倒她，让まろん出战然后使用技能“强袭レシピ”后选择命中率高的招式，一回合结束战斗吧。

第16话A

逢魔の女王

胜利条件	靠近虹原いんく经过一个回合→敌全灭
失败条件	我方全灭

敌人的防守比较严密，主动进攻对我方比较吃亏，原地站好位等敌人攻过来是比较好的对策。虹原いんく旁边的士兵和龙不会主动进攻，将前面一批敌人清理干净后就全线压上吧。靠近虹原いんく后下回合触发剧情，虹原いんく成为我方援军，右侧追加两名敌人援军，胜利条件发生变化。将杂兵全灭或打倒**イルマ**和**アルドラ**其中一人后进入单挑战，要先后与**イルマ**和**アルドラ**进行单挑。两场战斗分别推荐使用服部绚子和不知火舞，两人都有隐身的技能并且属性克制对方，战斗获胜毫无难度。

第16话B

络みつく孤高の刃

胜利条件	敌全灭→7回合内我方全员到达指定地点
失败条件	我方任意一人被打倒→7回合内我方全员未到达指定地点

本关大部分敌人一开始集中在地图下方，并多以优属性为主，不过敌人的等级都比较高，而我方美属性主力成员大多在另一条分支路线中，因此建议开战前在自由战斗中稍微培养一下目前队伍中等级较低的角色，等级差距太大的话命中率会受到很大的影响。地图上方的两只史莱姆不具威胁，让**レイナ**在桥头守住即可，下方的部分敌人会逐渐攻上来，围攻之下轻松解决。第2回合敌方行动时**アイヴィ－**登场，不过这次是作为敌方角色，她的实力不算强，交给**レイナ**对付即可。第4回合开始**アリュッタ**和剩下的杂兵就会开始行动，将**アリュッタ**的HP削减到一定程度时左侧出现敌援军，而我方援军则出现在地图上方，并且胜利条件改变，之后就迅速让全员前往指定地点吧，桥上留个强力角色断后即可。

第17话A

蠢く影

胜利条件	打倒アルドナ、ル－ナ或アリュッタ
失败条件	ミシエル被打倒

几个BOSS级角色不会主动出击，可以全军先左移干掉那里的少量杂兵，然后等右侧的杂兵自动送上门来。全灭初期杂兵后触发与**ル－ナ**的对话，之后地图中央出现3只章鱼的敌增援，**ル－ナ**和**アリュッタ**开始行动。再次全灭杂兵或打倒其中一个BOSS级角色后开始单挑战，要依次对付**アリュッタ**和**ル－ナ**，两场战斗推荐对战人选都为まろん，使用技能后可以轻松实现秒杀。

第17话B

真の灾厄

胜利条件	打倒アイヴィ－或ヒュミナ→打倒ヒュミナ
失败条件	我方全灭

敌人的强度和上一话没多大变化，新加入的**エキドナ**能力拔群，一定要派出来，上面的杂兵交给她和**レイナ**两人足矣，其他人可专心对付下方的敌人。进入**アイヴィ－**的攻击范围后她就会开始行动，将其HP削减到一半以下时触发与她的单挑战。胜利后**アイヴィ－**变为我方角色，胜利条件改变，之后**ヒュミナ**会开始行动，将其打倒后结束战斗。

第18话

禁断の门

胜利条件	4回合内アリス、ランシエル＆ス－シエル存活→5回合内全员到达指定地点
失败条件	1.アリス、ランシエル＆ス－シエル被打倒 2.アリス以外全员被打倒→1.我方任意一人被打倒　2.5回合内全员未到达指定地点

双子巫女实力够强，因此留下几名移动速度快、不受地形影响的角色在其旁边即可，其他人向下移动保护アリス。第3回合地图右下追加2只野犬，不过威胁不大。第4回合开始触发剧情，胜利条件改变，之前在地图中央位置守护双子巫女的成员可以迅速回撤，5个回合的时间到达指定地点绰绰有余。虽然此时剩下的敌人会开始全力进攻，不过距离太远不构成威胁。由于撤退时门周围会出现敌援军，因此最好等全员都能移动到撤退地点时再统一撤退。

第19话

刻を制御せし者

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

这一关我方可以出战10人，不过被分为了两支队伍。一开始相隔的距离比较远，为了保证队伍的安全，ジャン和メルフア两个队医最好都带上分别放在上下两支队伍中。战斗开始后两支队伍应尽快合流，当敌人数量削减到8名时会出现7名敌增援，尽量在己方行动回合时让敌增援出现，这样能有效防止被围攻的危机。本战龙的数量不少，一定要注意它们的范围攻击，敌人的强度不低，优先将回避高的角色放在前面吸引攻击。本关结束后追加まろん的换装。

第20话

绝对强者

胜利条件	打倒ヴァイス
失败条件	我方全灭

本关要面对的只有ヴァイス和3条龙，双子巫女为AI控制，能力不错，可以等龙冲过来后让巫女先攻击削减体力后再让其他成员干掉龙赚取经验。剩下的ヴァイス能力非常强悍，目前的我们是无法战胜的，甚至连命中它都很困难，跟着双子巫女一起冲上去让她去打吧，注意给巫女回复即可，几个回合后触发剧情结束战斗。

第21话

シューティングスター

胜利条件	5回合内ミシエル、ランシエル＆ス－シエル存活
失败条件	ミシエル、ランシエル＆ス－シエル被打倒

解决杂兵没有任何压力，但对ヴァイス的攻击依旧无效，并且这家伙每回合都会直线向前推进4格距离，被它撞到的人会被弹开一段距离。第2、3回合敌人行动时都会出现援军，每次只有3名，我们只需要保证每回合干掉增援的杂兵以及保证ミシエル和ランシエル＆ス－シエル不被ヴァイス秒掉即可，坚持5个回合战斗结束。

第22话A

悲しみと共に……

胜利条件	打倒トモエ
失败条件	我方任意一人被打倒

虽然リリ和ジャン无法行动，不过本关的主要敌人トモエ可以让换装之后的まろん使用技能后直接秒杀，因此可以说是非常简单且快捷的一关，一旁的アリュッタ无视掉就好了。

第22话B

折れた心

胜利条件	打倒服部绚子
失败条件	我方任意一人被打倒

这一关我方只能控制まろん和アリス两人，敌人则是服部绚子和アリュッタ。建议本关まろん使用原始装束，这样可以在使用技能后直接秒杀掉アリュッタ，剩下的服部绚子虽然会使用隐身的技能，不过等技能效果消失后就不是我们的对手了。之后进入不知火舞对服部绚子的单挑战，反击两个回合后再进攻即可，当然前提是不知火舞等级要在20以上才行，等级不够就现在自由战斗中练练吧。

第22话C

いんくの忧郁

胜利条件	打倒カトレア
失败条件	我方任意一人被打倒

和其他路线的这一话相比，这条路线我方可以控制的角色除了まろん和アリス外，还多了个虹原いんく，不过对手カトレア为强属性，无法让まろん秒敌，就难度来说要比前两条路线要高。虹原いんく属性克制カトレア，可以靠她反击一回合削减カトレア的HP，第二回合再让换装后的まろん先攻，虹原いんく后攻就可以解决战斗。

第23话A

觉醒

胜利条件	用ジャン打倒ル－ナ→用リリ打倒ル－ナ
失败条件	ジャン、リリ被打倒

本关可控制角色为ジャン、アリス、まろん、トモエ、ユーミル和ノワ，很有可能会出现之前没有培养过的角色，因此之前先利用自由战斗提升这几名角色的等级再说吧。杂兵的数量不多，战斗压力相对较小，将ルーナ的HP削减到一定程度后触发剧情，ジャン移动到ルーナ的身边，此时要尽快让リリ攻击ルーナ。再次将其HP削减到一定程度后战斗结束，剧情单挑战必败。

第23话B

觉醒

胜利条件	用ジャン打倒ヒュミナ→用不知火舞打倒ヒュミナ
失败条件	ジャン、不知火舞被打倒→不知火舞被打倒

本关可控制角色为ジャン、服部绚子、まろん和アリス，敌人平均等级为24，因此我方等级不能太低。进化过的女性怪兽出现，不过目前暂时还不能收服，就不用费心进行破甲工作了。虽然胜利条件为ジャン打倒ヒュミナ，不过只要将ヒュミナ的HP削减到一半以下时就会触发剧情，之后胜利条件改变。虽然不知火舞的属性被ヒュミナ克制，不过使用技能隐身之后对付残血的ヒュミナ还是没有压力的。

第23话C

觉醒

胜利条件	用ジャン打倒アリュッタ
失败条件	ジャン、虹原いんく、エリナ、ニクス被打倒

和前两条路线不一样，这一关我方没有人消极，所有出场角色都可以行动。不过属性被敌人克制得比较厉害，带上足够的回复药，守住路口慢慢耗吧。エリナ和ニクス两人实力够强，一时半会儿不用担心她们的安全。本关敌人没有增援部队，将初期敌兵解决得差不多了就可以前进了。同样将アリュッタ的HP削减到一定程度时触发剧情，之后进入虹原いんく与アリュッタ的单挑战。由于属性不存在克制关系，因此只能靠技能和道具硬拼，之前一定要将虹原いんく练到25级让攻击回数达到5，这样才有伤害保障。完成战斗后接着和エリナ以及ニクス进行单挑战，出战角色依旧固定为虹原いんく，靠反击+进攻可以轻松搞定。

第24话A

グラビティ ガール

胜利条件	3回合内真镜名存活→打倒ル－ナ或アイネ
失败条件	1.真镜名被打倒　2.真镜名以外其他人全灭→我方全灭

真镜名的能力不算低，初期离她较近的敌人很难命中她，因此我们只要一本心思组织进攻便是。打倒3名杂兵后ル－ナ带着大量增援登场，之后我方援军レイナ和リスティ也在左上方登场，胜利条件变更后就更不用担心真镜名的安危了，将ル－ナ或アイネ任意一人打倒后即可过关。

第24话B

グラビティ ガール

胜利条件	打倒ヒュミナ或アイネ
失败条件	我方全灭

本关敌人数量较多，以美属性和优属性为主，尽量派出属性相克的角色出战。前一关加入的クロ－デット能力很强，更有范围攻击，一定要派出来。一开始自然守在3个路口削减敌人的兵力，不过敌人平均等级达到了25，攻击回数达到了5，反击时一定要谨慎，面对多个敌人时还是选择防御比较稳妥。第4回合我方增援ナナエル和メルファ出现，正好可以利用メルファ的回复技能恢复队伍的损耗。

第24话C

グラビティ ガール

胜利条件	3回合内ディズィ－存活→打倒アリュッタ或アイネ
失败条件	1.ディズィ－被打倒　2.ディズィ－以外其他人全灭→我方全灭

ディズィ－为我方可操作角色，因此可以让她跟我方大部队一起行动，如果等级较低就放在靠后的位置，基本不会被敌人偷袭，安全问题自然得以解决。敌人的强度不高，打倒4名敌人后アリュッタ带着大量增援部队在地图中央出现，同时我方增援アレイン在地图下方出现。接下来就没有什么变数了，按部就班灭敌即可。

第25话 哀欢

胜利条件	靠近キュ－ト经过一个回合→敌全灭
失败条件	1.キュ－ト、ワンダ－モモ或琴音被打倒 2.ジャン被打倒→我方全灭

本关初期敌人全为强属性，开战后要迅速进攻，否则前面3个敌人会攻击**キュ－ト**。干掉3个敌人后沼地魔女的3个手下以及4名杂兵分别在地图左右登场，赶紧靠近**キュ－ト**触发剧情改变失败条件，这样就不用担心那三个AI的安危了。触发剧情后地图中央追加3名敌人援军，威胁不算大，3个BOSS级角色分别为3种不同的属性，找克制她们属性的角色对峙即可，不知火舞、绚子的隐身技能也可以在使用后用来削减她们的HP，将这3人中任意一人打倒后她们就会撤退。

第26话 追击！沼地の三人娘

胜利条件	打倒メロナ、メナス或アイリ
失败条件	我方全灭

本关的草丛和荒地中间有宝箱，为了方便回收宝箱可以派出一个飞行单位。敌人数量不多，保险起见也可以先消灭上方的敌人后原地等待下方的敌人自己冲上来。沼地三人众中**アイリ**的移动速度较快，可以等她们移动拉开距离后再集中攻击**アイリ**，否则面对三人的援护攻击和援护防御会很头疼的。攻击三人众的其中一人后**アリュッタ**带着3名杂兵登场，杂兵出现在地图中央，**アリュッタ**的位置则在**まろん**的旁边，秒杀她不是难事。打倒**アリュッタ**后敌人再度出现两只龙的增援，而我方增援**ノエル**同时也在下方沼地三人众附近出现。不过这次的**ノエル**没有等级优势，要是我方部队不在该回合打倒三人众的话，下回合**ノエル**必死无疑，不过对战局也没什么影响就是了。将任意一名BOSS打倒后进入跟她的单挑战，**アイリ**的回避很高，要是我方没有命中能力高的角色在场对付起来比较吃力，优先选择其他二人吧。

第27话 吴越同舟

胜利条件	打倒アルドラ
失败条件	我方全灭

本关**チャムチャム**为AI控制，她会很勇敢地冲锋陷阵，如果之前没有培养过的话初期就不要浪费兵力去救她了。将初期敌人全灭后草丛里会出现3名敌增援，全灭后会再次出现3名敌增援，再次全灭后沼地三人众作为我方增援出场，**アルドラ**附近出现最后5名增援。由于草地形对我方部队行动有着不小的阻碍，加上沼地三人众实力本身不俗，如果不贪图经验和掉落道具的话可以让飞行单位先去拿宝箱，然后看着沼地三人众收拾杂兵。将所有杂兵全灭后分别进入与**イルマ**、**アイヴィー**和**アルドラ**的单挑战，第一战可让服部绚子应战，**イルマ**的命中和回避很高但是攻击力不够看，只要能保证绚子的命中率在50%以上，使用技能隐身+攻击力1.5倍可以在两回合内轻松获胜；第二场战斗推荐出场人选为**クローデット**，不但属性克制对方，技能更是强大，使用“疾风迅雷”后秒敌不是问题；最后一场战斗自然还是让**まろん**出场，属性克制+2倍伤害可以秒杀HP在5000以下的任何敌人。

第28话 神殿の秘宝

胜利条件	打倒所有的マッドローパ－→打倒アイネ
失败条件	我方全灭

将所有**マッドローパ－**（章鱼型敌人）干掉后出现敌增援，同时**アルドラ**一行三人作为我方增援出现在地图上方，胜利条件改变。**アルドラ**她们的能力够强，面对数量众多的敌人也绝对不落下风，我们自然还是老老实实慢慢消灭杂兵吧，等**アイネ**被打到残血时再冲上去给她最后一击即可。

第29话A 天から降ってきた剑客

胜利条件	靠近谜之少女经过一个回合→敌全灭
失败条件	我方全灭

比较简单的一关，敌人大多数都为优属性，总体实力不算强，选择属性克制的角色出场可以更快过关。靠近谜之少女或将**ル－ナ**的HP削减到一半以下时触发剧情，之后**ヒュミナ**出场，柳生十兵卫成为我方不可控制角色。抛开柳生十兵卫的能力不谈，我方目前已经对敌人造成了围攻之势，过关不是难事。

第29话B 魅惑のレシピ

胜利条件	打倒アリュッタ或アイネ→8回合内我方全员到达指定地点
失败条件	1.我方全灭→我方任意一人被打倒　2.8回合内我方全员未到达指定地点

クロ－デット和**アルドラ**两人都有这非常不俗的实力，要是其他角色等级还没练上去的话，可以将这两名角色派出来应场。敌人的数量不少，不过大部分都是实力不济的角色，对付起来不算困难，考虑到后期胜利条件的变化，开场后可以全体往左下角移动，然后等敌人自己送上门来即可。当敌数量削减到3名时追加敌增援，同时胜利条件改变，之后要战要逃就看玩家自己的选择了。

第30话A
谜の发光体

胜利条件	打倒ル－ナ
失败条件	我方全灭

敌人平均等级为32，虽然这次杂兵的各属性分布比较均匀，但实力依旧不够看，和前一关一样属于给我们的主力成员练级的关卡。石像兵的攻击力不高，但是对部位破坏得比较厉害，最好先用远距离攻击削减其体力后再一次性打倒。将杂兵全灭或将**ル－ナ**打倒后进行与她的单挑战，**ル－ナ**的命中和回避都不高，让不知火舞或**イルマ**这类回避高且属性克制的角色与其对战，反击加进攻就能结束战斗。

第30话B
追迹者

胜利条件	让ジャン靠近ノエル→敌全灭
失败条件	ジャン、ノエル被打倒

ノエル本身回避够高，加上上方的敌人短时间内不会行动，我们只需要边清理沿途的敌人边靠近**ノエル**就好了，后方的两个宝箱可以让移动力高的飞行职业去拿。靠近**ノエル**后四周追加敌增援，其中石像兵威胁不大，优先解决掉右边的龙和女性怪兽，这样**ノエル**就基本没什么危险了。

第31话A
博物馆の攻防

胜利条件	在ル－ナ到达博物馆前将其打倒→1.打倒ヒュミナ　2.打倒ヒュミナ以外的其他敌人
失败条件	我方全灭

本关的敌人中没有美属性，因此我方强属性角色此战可以稍微休息一下了。这一关敌人数量较多，**ル－ナ**一开始就会直接往博物馆方向前进，肯定追不上，因此只要专心构筑防御圈就好。**ル－ナ**到达指定地点后脱离战场，同时8名敌援军在地图上方和右方登场。鉴于对付大量敌人的压力，因此这里推荐让**メナス**出场，她的技能“**シャウト**”效果为2回合内，自身范围3格以内敌人攻击力变为50%，这样只要敌人在这个技能的范围内，攻击时造成的伤害连打到三位数都非常困难，我们就可以在**メナス**超级光环的照耀下冲进敌群大开杀戒了。打倒**ヒュミナ**或将杂兵全灭后**ル－ナ**再度登场，接下来是两场单挑战。第一场对手是**ル－ナ**，依旧选择不知火舞来对抗；第二场的**ヒュミナ**为强属性，可以让优属性的**ニクス**来对付，两个技能同时使用可轻松秒杀对方。

第31话B
市场の对决

胜利条件	5回合内阻止敌人进入指定区域
失败条件	1.まろん被打倒　2.任意敌人进入指定区域

看似敌人占据了优势，其实很简单的一关。虽然我方在每个路口只有2名成员把守，不过敌人每次只会让一个杂兵攻过来，因此战斗方面没有任何压力，将下面两个路口的敌人解决完后还可以抽空援助上面的成员。将敌人数量削减到4名时进行与**アリュッタ**的单挑战，应战成员自然选择她的宿敌**まろん**了。

第32话Aa
疾风迅兔

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

非常简单的一关，只要打倒下方的4个盗贼的其中2个，敌人就会全军撤退。将上面机械类敌人全灭后会在相同位置出现同类敌人的增援，机械类敌人总共会增援两次，将全部3批机械全灭后敌人也会撤退。

第32话Ab
谜のかけら

胜利条件	靠近不知火舞经过一个回合→不知火舞到达指定地点
失败条件	我方全灭→不知火舞被打倒

由于刚刚进入分支，部分主力可能不在，建议将队伍中至少8名角色练到30级左右再进行本关。这一关敌人的能力不算强，但数量很多，贸然进攻对我方不利，建议在原地摆好阵型等敌人的前锋部队冲过来送死，消灭完这批敢死队后敌人的数量就只剩下不到一半了，接下来我们就可以放心大胆地前往解救不知火舞了。完成解救任务后，**ヒュミナ**旁边以及左下角出现大量敌援军，同时胜利条件改变。虽然胜利条件是不知火舞到达指定地点，不过现在我方队伍已经离**ヒュミナ**很近了，加上下方的敌人离我们还有一段距离，因此可以全力剿杀上方的敌人，在**メナス**强力技能的保护下，我方的损伤几乎可以降到0。需要注意的是，这里的3只野犬会不断刷新，能力不高的野犬可以用来给我方成员提升等级，等全员34级左右时再让不知火舞前往指定地点吧，这对后面的关卡会非常有利的。

第32话Ba

走るキノコ

胜利条件	靠近ロ－パ－ダケ→敌全灭
失败条件	我方全灭

本关的胜利条件就是用来忽悠人的，只要靠近ロ－パ－ダケ一定距离它就会往远处逃跑并且召唤增援部队，如果不想与过多的敌人交战的话，只需要解决初始的敌人就行了，然后一直回合结束等ロ－パ－ダケ逃到右下角脱离即可完成本关。

第32话Bb

沼地の探索

胜利条件	敌全灭→打倒アイネ
失败条件	我方全灭

这一关有很大范围的毒沼地形，站在该地形上的大部分单位每回合都会受伤。敌人的强度不算高，但初期和增援的敌人中都有攻击附带各种异常状态的单位，特别是章鱼型敌人，不但附带异常状态，攻击距离还是3格，一定要优先解决。敌人一共有三次增援，前两次都是杂兵，第三次アイネ会带着4名杂兵在地图左方出现，同时胜利条件改变。杂兵中有女性怪兽，鉴于本关战斗压力不大，可以考虑收服。全灭杂兵或打倒アイネ后进入与她的单挑战，服部绚子利用隐身技能轻松获胜。

第33话Aa

镜の国の……

胜利条件	打倒8只以上ハウンド→打倒ル－ナ
失败条件	我方全灭

初期的胜利条件为打倒8只ハウンド（升级版野犬），不过一开始只有3只，每打倒一只就会在附近追加一只。ハウンド为优属性且回避值较高，因此我方可以多派点美属性和优属性的成员上场，战斗教官和ノワ的命中回避都不错，推荐出场。打倒8只ハウンド后，地图上方追加敌增援6名，之后再打倒ハウンド就不会继续增加了。不过敌增援里不乏龙、石像兵这类皮糙肉厚的单位，对于我方的8人队伍压力还是比较大的，如果トモエ在场的话可以使用结界稍微减轻一下治疗的压力。当然光靠男主角一个人治疗肯定是不够的，战前记得给主战队员装备些回复HP和部位HP的道具。将所有杂兵全灭或者打倒ル－ナ后进入与她的单挑战，推荐出战人选为ニクス。

第33话Ab

梦の帝国

胜利条件	打倒ヒュミナ
失败条件	不知火舞被打倒

本关地图很小，敌人数量也比我方多，总体实力不弱，如果上一话有练过级的话本关就会轻松很多。开战后可以先等部分敌人冲过来，回复职业第一时间给损血的角色进行回复，各种回血技能不要吝啬。将敌人数量消耗得差不多后再开始反攻。本关没有援军，将ヒュミナ打倒后进入与其的单挑战，我方固定由不知火舞出战，ヒュミナ没有回复技能，让不知火舞隐身后攻击可轻松获胜。

第33话Ba

レシピの谜

胜利条件	在アリュッタ到达指定地点前打倒她
失败条件	1.まろん被打倒　2.アリュッタ到达指定地点

アリュッタ在第2回合开始行动，一开始まろん和移动力高的单位一起从下方前进，防御力、回避率高的角色从上面的路前进吸引上方敌人的注意力，这样在第3或者第4回合就能追上アリュッタ并展开攻击。将其打倒后进入与她的单挑战，出战角色固定为まろん，由于有着属性克制对方的先天优势，使用技能后直接秒杀对方。

第33话Bb

ミツゲルの迷宫

胜利条件	打倒女王ゲル→敌全灭
失败条件	我方全灭

初始敌人是一堆史莱姆，最里侧的白色史莱姆除了血多回避高外没其他优势。轻松干掉这堆史莱姆后，アイネ带着5名增援出现在右边。打倒アイネ后，地图左下方再次出现8名敌增援，不过都是实力不怎样的杂兵，我们可以将前一批增援中的两只女性怪兽收服了之后再来专心对付后面这批敌人。

第34话Aa

タイムリミット！？

胜利条件	3回合内アリス存活→打倒ル－ナ
失败条件	アリス被打倒→我方全灭

一开始我方处于被敌人包围的状态，アリス暂时无法行动，因此要在3回合内保护她的安危。左下的史莱姆实力最弱，随便派一名角色挡在路口即可，左上的敌人血比较厚，可以让真镜名先攻击（真镜名的攻击范围为3，对手无法反击），然后再一口气打倒敌人。其余方向的敌人可先派人在路口守一回合，角色能力够强的话可以靠反击消耗敌人的HP。将初期敌人全灭或3回合

以后アリス恢复行动状态，之后进入与ディズィ－的单挑战。完成战斗后胜利条件变更，地图上追加数名敌增援，不过一来数量不多，二来比较分散，很快就可以突破防线直面ル－ナ。将其打倒后进入与她的单挑战，应对的方法和上一话一样。

第34话Ab

亀裂の先

胜利条件	3回合内ジャン存活→打倒ヒュミナ
失败条件	ジャン被打倒→我方全灭

首先要保证ジャン的安全，说到防守能力，自然就不能不让**メナス**上场啦。开场全员集中在ジャン附近，**メナス**使用技能后其他人靠反击就可以解决掉大部分主动进攻的敌人。将リリ打倒后进入与其的单挑战，随便找个属性克制的角色应战即可。打倒リリ后，左侧和上方出现敌增援，上方的两条龙有大范围远距离攻击，注意站位。打倒**ヒュミナ**后进入与其的单挑战，依旧让不知火舞来对付好了。

第34话Ba

キノコの森

胜利条件	打倒アリュッタ→打倒アリュッタ或ル－ナ
失败条件	我方全灭

打倒初期的4名杂兵后，章鱼会变身为我方的部分角色攻过来，因此一开始最好不要冲到地图中间去，以免章鱼变身后被包围。再次将敌人数量削减到3名时，**ル－ナ**带着3名敌增援出现在**アリュッタ**的旁边。打倒其中一名BOSS级角色后进入与**アリュッタ**的单挑战，让宿敌出战轻松搞定。

第34话Bb

覆ミツ盆に返らず

胜利条件	打倒アイネ
失败条件	我方全灭

敌人一开始就离我方部队很近，先算好左边那只章鱼移动后的攻击范围，不要让我方角色进入那个范围，否则被麻痹一名角色的话对我方初期的战斗会非常不利。**グロ－デット**堵住右边的路口，下一回合可用远距离攻击对范围内所有敌人造成伤害，**アルドラ**则对付左侧的敌人，这两个强力角色一定要利用起来。打倒**アイネ**进入与她的单挑战，**アイネ**的攻击附带麻痹属性，因此这里最好不要靠反击来耗**アイネ**的血。可以让服部绚子应战。第一回合直接隐身+1.5倍攻击强攻，第二回合再用个攻击力1.5倍的技能就能结束战斗了。

第35话A

ふたつのかけら

胜利条件	3回合内アリス存活→1.全员到达指定地点 2.敌全灭
失败条件	1.アリス被打倒　2.アリス以外全员被打倒→我方任意一人被打倒

和不知火舞小分队合流后可选择的角色多了不少，其中就有拥有强大技能的**メナス**。本关一开始**アリス**依旧无法行动，敌人数量比较少，为了安全起见可以全员守护在**アリス**旁边坚持3个回合。3个回合后地图左侧和下方出现敌援军，胜利条件变更，此时第一批敌人应该已经清理得差不多了，可以大部队朝指定地方前进了。虽然前方有草丛和敌人的阻拦，不过有**メナス**的逆天技能在，一切都变得迎刃而解了。收拾完草丛附近的敌人后，后方的**ヒュミナ**以及龙和石像兵差不多也追上我们了，此时要立即让**メナス**后退，让光环照耀到后方的部队，否则实力不够的角色很容易被**ヒュミナ**秒杀，或者所有部队直接掉转枪头对付后面追来的敌兵，将敌全灭后直接过关。

第35话B

究极のレシピ！？

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.まろん被打倒　2.まろん以外全员被打倒

沙漠地形使我方大部分成员的行动受到了限制，不过敌人也好不到哪里去，除了3个飞行类敌人外，其他杂兵移动的速度也非常慢，优先干掉对方的飞行单位，然后就可以在原地边回复边等敌人慢慢靠近即可。**まろん**不能动，右边的3只木乃伊可以进行援护攻击和援护防御，建议将有远距离攻击的角色先安排在右侧位置，先靠远距离武器强杀一只木乃伊再说。本关敌人没有增援也没有单挑战。

第36话A

一缕の希望

胜利条件	5回合内全灭敌人
失败条件	1.经过5回合　2.我方全灭

需要抓紧时间的一关，一开始分成两支队伍对付左右两侧的敌人，**メナス**和回复职业分别放在这两支队伍中，有回复职业一侧5人一组，**メナス**一侧4人一组，这样2个回合的时间内可以肃清左右的敌人。之后抓紧时间攻击上方的敌人，有加速技能的角色就不要吝啬了，虽然脱离了大部队的保护很危险，不过为了能在规定时间内过关这点牺牲也是必要的。

第36话B
宿命の味バトル

胜利条件	敌全灭
失败条件	1.まろん或アリュッタ被打倒　2.まろん、アリュッタ以外全员被打倒

　　まろん和アリュッタ的位置离敌人较远，不用担心被敌人打倒，我们只要做好防守工作等敌人自动送上门来即可。要注意，绿色的史莱姆攻击附带毒状态，蓝色的史莱姆带溶解状态，因此最好不要给它们攻击的机会，一旦中了异常状态要马上进行恢复。将初期敌人削减到4名时，**アイネ**附近出现7名敌增援，不过此时敌人的大势已去，一口气冲下去结束战斗吧。

第37话A
Time Bomb

胜利条件	10回合内打倒ヒュミナ
失败条件	1. 我方全灭　2.经过10回合

　　10个回合的时间还是比较充裕的，敌人以强属性和优属性为主，初期的两堆敌人实力实在不够看，动作够快的话2个回合就可以全灭。不过每次全灭杂兵后都会出现增援部队，一共会出现3次增援，前两次增援的敌人的能力越来越强，但好在数量不多，可以利用人数优势进行压制赚取经验，第三次增援**ル－ナ**和大批敌兵会出现，时间和实力足够的话可以全灭所有增援部队后再打倒**ヒュミナ**，否则就直接达成胜利条件吧。需要注意的是，**ヒュミナ**的攻击范围增加到了4格，在走位时要算好攻击距离，不要被她偷袭到了。打倒**ヒュミナ**后依次进入与她和**ル－ナ**的单挑战，**ニクス**依旧是单挑女王，使用双技能后可秒杀两人。

第37话B
胜负の真意

胜利条件	打倒アイネ
失败条件	我方全灭

　　史莱姆的攻击会附带溶解状态，建议一开始稍微后退一段距离，等史莱姆全部冲过来之后一口气全部秒杀掉，当然如果培养了会修复装甲的角色的话可以故意中溶解状态，然后靠修复装甲来赚取经验。将初期敌人全灭后，**アリュッタ**和5名杂兵出现在**アイネ**附近，再次将杂兵全灭或将**アリュッタ**、**アイネ**的HP削减到较低时进行与**アイネ**的单挑战，换装后的**まろん**可轻松完胜。

第38话
摩诃珍味

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方任意一人被打倒

　　一开始我方所有角色的移动力只有1，因此在选择出战角色时一定要尽量把属性不被克制的角色放在离敌人比较近的位置。当然，敌人也不会一口气全部冲过来，只要保证被攻击的角色能接受治疗就不会有太大危险，保险起见可以给出战角色都装备点回复道具。第4回合时我方恢复行动力，不过此时敌人数量已经被削减大半了，剩下的可以慢慢对付。将所有杂兵全灭后**アイネ**在右侧登场，将**ル－ナ**或**アイネ**打倒后上方和右边出现敌增援，同时我方的**ワンダ－モモ**也会在地图上方登场，**ワンダ－モモ**的能力不强，最好能派人上去支援。

第39话
混沌の加速

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭

　　开局敌人数量并不多，将初期敌人数量削减到3名时，地图中央和左下出现总计10名敌援军。将初期敌人引诱到地图右下进行歼灭是相对安全的对策，不过如果队伍实力不算太弱的话完全可以直接进攻，追加的敌人大多都是史莱姆、石像兵这类能力不怎样的货色，靠反击就能轻松解决。

第40话
Adverse Reaction

胜利条件	打倒アリュッタ
失败条件	我方任意一人被打倒→我方全灭

　　开战后，我方除**まろん**外，其他角色的移动力只有1，因此在配置队伍时要下足功夫。敌人数量比较多，做好防御措施等其攻过来吧。第3回合我方全员恢复行动，不过此时敌人数量依旧不少，继续保持防御阵型2个回合后就能消灭几乎所有的敌人了，最后孤身一人的**アリュッタ**自然就对我们构不成任何威胁了。

第41话
DEATH TRAP

胜利条件	敌全灭→1.打倒ル－ナ、ヒュミナ、アイネ任意一人　2.ル－ナ、ヒュミナ、アイネ以外其他敌人全灭
失败条件	我方全灭

本关首先要做的就是突破敌人的包围圈，建议往右侧突破，顺便可以把宝箱给拿了，攻击附带异常状态的敌人优先击破。干掉大部分初期的杂兵后触发剧情，洞内发生了大爆炸。剧情后胜利条件改变，同时敌人转移到了地图下方，以**メナス**为中心全员突击很快就能解决所有的杂兵完成本关。

第42话A
姉妹共感

胜利条件	打倒アイネ
失败条件	我方全灭

敌人的数量不算多，不过敌人的能力还算较强，等级差距太大或命中率较低的角色本战中就不要派出来了。**ニクス**无视敌我的大范围远距离攻击用来对付前期主动进攻的杂兵非常合适。中途敌人会追加一批增援部队，不过数量不多不构成威胁，总体来说不算太难的一关。

第42话B
姉妹共感

胜利条件	打倒ヒュミナ
失败条件	我方全灭

比较简单的一关，敌人强度不高，一开始我们可以兵分三路快速消灭离得比较近的敌人。削减一定数量的敌人后，敌少量增援部队出现在第二个分支路口的左右两侧，兵分两路继续剿灭，最后在上方，左右部队集火**ヒュミナ**轻松过关。

第43话A
次元の亀裂

胜利条件	靠近**ランシエル**经过一个回合→5回合内我方任意一人到达指定地点
失败条件	我方全灭→1.5回合内我方未到达指定地点　2.我方全灭

清理**ランシエル**周围的杂兵以及靠近她完成条件不是难事，将初期敌人削减到4名时追加4名敌增援，靠近**ランシエル**触发剧情后胜利条件改变，同时前往指定地点的沿途增加3名把守的敌人。要是不想与敌人纠缠，可全军往指定地点前进，不知火舞的隐身技能非常好用，很容易达成胜利条件。

第43话B
刻と世界の狭间

胜利条件	靠近**ス－シエル**经过一个回合→4回合内我方任意一人到达指定地点
失败条件	我方全灭→1.5回合内我方未到达指定地点　2.我方全灭

总体思路和第43话A相同，加上这条路线有**メナス**在场，难度比另一条路线的关卡相对简单。需要注意的是，本关最后需要在4回合内达成目标，比另一条路线的要少一个回合。

第44话A
千载一隅

胜利条件	敌全灭→我方全员到达指定地点
失败条件	我方任意一人被打倒

比较有难度的一关，一开始敌我数量差距非常悬殊，不少敌人一开始就会冲过来，保险起见先做好防御工作，当然如果**ニクス**等级够高的话可以一人冲到敌群里防守一回合，下回合直接一个远距离攻击清屏。敌人变形兽变成的**メナス**同样有使攻击力无效化的变态技能，可先解决掉其他杂兵，等**メナス**的技能效果消失后再对付她。**ヒュミナ**的攻击距离为4，注意别被她偷袭。全灭杂兵或打倒任意一名BOSS后进入与**ル－ナ**和**ヒュミナ**的单挑战，直接让单挑女王**ニクス**对付即可。之后触发剧情，**ヴァイス**在地图最下方登场，胜利条件改变，接下来全员前往指定地点即可，**ヴァイス**目前依旧是不可能打倒的。

第44话B
エタ-ナルエッセンス

胜利条件	3回合内アリュッタ存活→打倒ル－ナ或アイネ
失败条件	1.アリュッタ被打倒　2.アリュッタ以外我方全员被打倒

敌人的第一攻击目标为アリュッタ，不过アリュッタ本身实力很强，大部分敌人很难命中，因此前期我们可以让大部队主动出击解决杂兵，如果不放心可以让メナス使用技能后站在アリュッタ的旁边，这样就万无一失了。将初期敌人全灭或经过3回合后，アイネ以及大量增援部队登场，不过敌人比较分散，每个方向的数量并不多，让之前进行灭敌的部队逐个击破即可。打倒任意一名BOSS后进行与ル－ナ和アイネ的单挑战，让クロ－デット和换装后的まろん应战。

第45话
スペシャルクッキング

胜利条件	打倒ル－ナ、ヒュミナ、アイネ以外所有敌人
失败条件	まろん、アリュッタ、ランシエル＆ス－シエル任意一人被打倒

初期敌人数量不算多，不过每消灭一定数量的敌人后就会出现敌增援部队，每次5只，因此战斗压力还是比较大的。敌人以强属性和优属性为主，配置成员时注意取舍。杂兵平均等级为47，BOSS更是高达50级，等级差距太多的话建议先练级。敌人中不乏回避高的角色，最好能携带降低敌人回避率的或者增加自己命中率技能的宝石。全灭所有敌人后进行与3名BOSS的单挑战，前两个交给单挑女王ニクス，最后的アイネ让换装后的まろん来秒杀吧。

第46话
ヴァイスの野望

胜利条件	破坏ヴァイス的头部→打倒ヴァイス
失败条件	我方全灭

本关可出战角色多达11人，敌人也是由种类繁多的女性怪兽组成，其中不乏高回避高命中的角色。这一关一开始除ヴァイス外，所有敌人都会主动进攻，因此メナス本关一定要出场（哪怕等级很低），在她逆天技能的保护下才能保证我方角色的生存率。将杂兵清理干净后就可以慢慢料理ヴァイス了，一开始这家伙不会主动行动，并且只能对其头部部位HP造成伤害，因此可以让会远距离攻击的角色在离它较远的距离攻击，需要注意的是站位不要过于靠近，否则ヴァイス会使用地图攻击。当头部的部位HP削减到一半以下时ヴァイス就会开始进攻了，再次攻击后发现可以对其造成实质的伤害了，之后胜利条件改变，此时就可以开始总攻击了，有隐身技能的角色先攻，让メナス靠近ヴァイス降低它的攻击力，一回合搞定BOSS不成问题。

第47话
泪の破片は星々の光

胜利条件	打倒ヴァイス
失败条件	我方全灭

正式流程中的最后一关了，首先依旧是清理杂兵的环节，之后先让有远距离攻击的角色在不进入ヴァイス地图武器的攻击范围的前提站好位，其余角色在四周待命，等所有角色的HP和部位HP都回复满了之后就可以开始进攻了。一开始还是进行远距离攻击削减ヴァイス的HP，当ヴァイス的HP削减到一半以下时其周围出现5名敌增援，此时就可以开始最后的围攻了。メナス、ニクス、アルドラ三人的降低敌人能力的技能都非常好用，围住ヴァイス后进行强攻，可轻松对其造成上万的伤害。

通关特典

通关后保存记录，读取该记录会以继承已习得的攻击技、已获得的换装、已收服的女性怪兽（全部变为1级）以及已入手的装备和宝石（每种装备保留一个）的状态重新开始游戏。本作一共有4个结局，和前作一样，完成所有结局后会追加2个隐藏关卡，需要对付不断出现的己方角色，完成之后就可以欣赏到最后的“杀必死”影像了。

玩后感

无论关卡、CG还是角色数量都远超前作，分支关卡的设计几乎不雷同这一点也看出了制作组的用心，不过让人很纠结的是登场角色数量太多，而可出场的角色数量却太少，导致绝大多数本应是主力成员的角色却大多数时间都在坐冷板凳，而好不容易收来的女性怪兽却因为变成了出战成员而根本没有露脸的机会。当然作为一款“杀必死”游戏来说，本作还是非常值得一玩的，光是那些华丽的战斗招式就足够吸引眼球了，再加上破甲时的性感CG，绝对是夏季游戏中一道亮丽的风景。

戦国BASARA CHRONICLE HEROES

戦国BASARA クロニクルヒーローズ

作为“无双”类型游戏的后起之秀，“《战国BASARA》系列”以个性的角色以及爽快的战斗系统获得了不少ACT玩家的青睐，虽然登陆PSP后经过了转型，以往一骑当千的爽快感有所减少，但魅力的组队战玩起来也别有一番感觉。

文 乌冬　美编 Juxi

战国BASARA 群雄编年史		
战国BASARA クロニクルヒ－ロ－ズ		
Capcom	ACT	2011年7月21日
日版	1～4人	4800日元
无对应周边		

PSP

系统

操作

键位	作用
方向键/滑杆	移动（同方向连按两次为冲刺）
□	普通攻击
△	固有技1
×	跳跃
○	锁定/更变锁定目标（长按可解除锁定）
L	防御（攻击命中一刻防御可弹返）
R+□	牵制技
R+△	固有技2
空中□	空中技1
空中△	空中技2
空中R+□	空中牵制技
□+△+×	觉醒
START	暂停菜单那
SELECT	传令

继承存档

假如有前作的记录，那么在进入游戏后系统会询问是否继承前作的记录，可以继承的前作内容如下：

1.前作中已经可以使用的武将
2.前作中已经入手的武器和防具（个别除外）
3.BASARA者认定战的段位和段位认定点数
4.角色的服装
5.バサラ屋中贩卖的商品

画面解说

①战力槽

一般战斗中敌我方会各有一条战力槽，其中蓝色代表我方，红色代表敌方，当有角色被击倒后，该角色所属阵营的战力槽便会减少，先将对手战力槽减至0的一方获胜。

②传令

显示当前玩家对电脑控制的武将所下达的命令，通过SELECT可以改变命令的类型。

命令类型

游击：放任电脑自由行动
集中：和玩家攻击同一个目标
分散：攻击与玩家不同的目标
突击：行动以攻击优先
回避：行动以回避优先

③HP

使用角色的体力，受到攻击时减少，减完就算被击倒。

④战极槽

当攻击敌人、受到攻击和使用弹返时战极槽就会增加，战极槽满了后可通过□+△+×键觉醒，能令攻击力、防御力和移动速度大幅强化，同时受到攻击不会硬直。

⑤冲刺槽

当使用冲刺时减少，不使用时自动恢复。

⑥迷你地图

以自身为中心的地图，绿色箭头为使用角色，蓝色圆点代表友军，红色圆点代表敌兵，红色头盔标志代表敌武将。

⑦技能栏

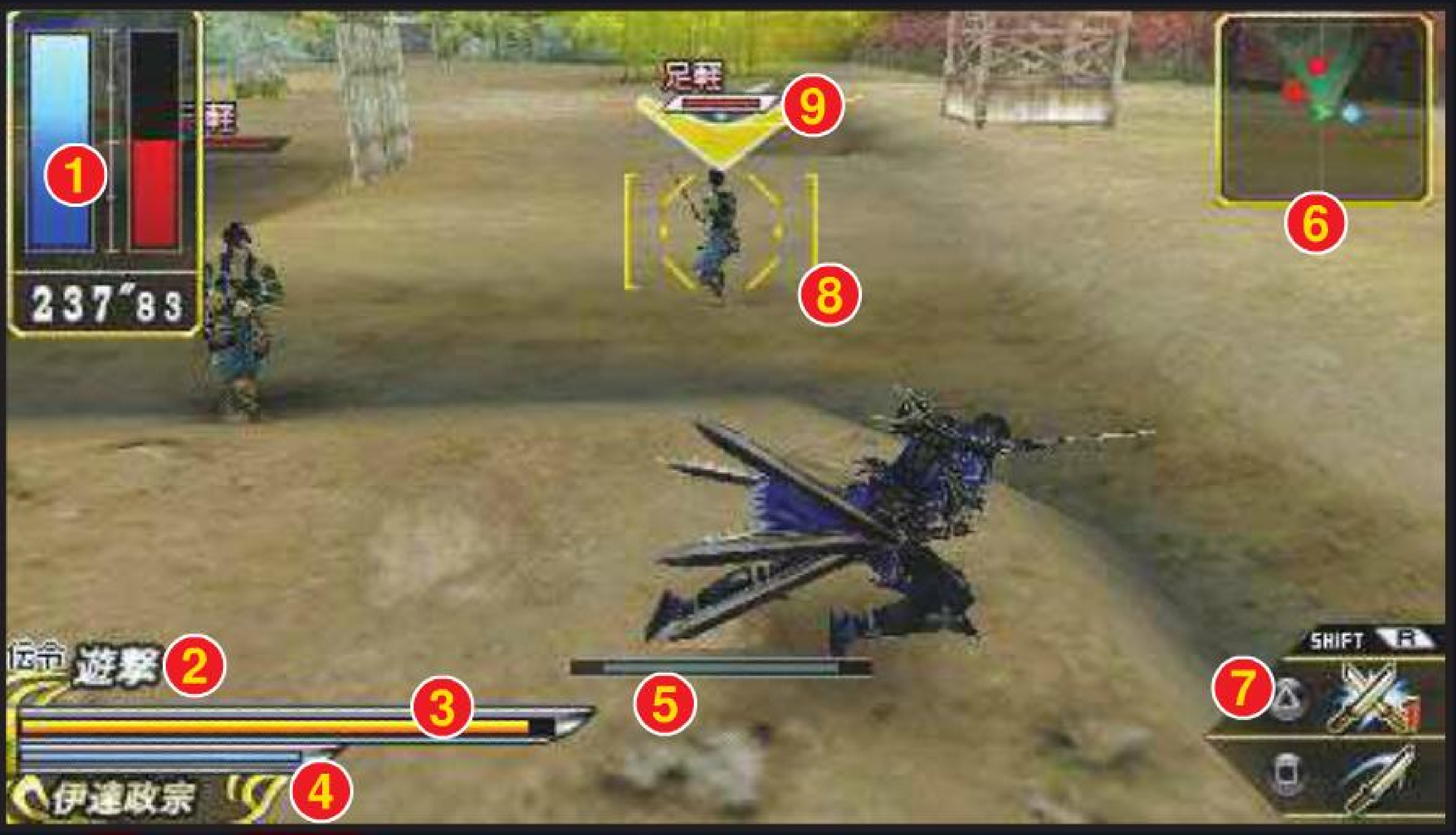
表示使用武将所拥有的技能，共有两面，按R键切换。

⑧锁定框

被锁定的目标身上会有一个锁定框，画面的视角会跟随被锁定的目标移动，另外锁定框不同的颜色代表不同的攻击距离。

⑨攻击提示

对应来自四个方向的攻击警告。



天下统一战记

相当于前作的故事模式，玩家选择一位武将，以统一日本为目标展开征战。在模式开始时，系统会随机把BGM和插画等收集要素分布在各个对战国上，在攻下该国的同时收集要素也随即到手，而当完成天下统一后，则还有可能解锁新的武将。

BASARA者认定战

当一名使用武将的战斗累积到一定次数后，就可碰上BASARA者认定战，成功完成可提升角色的段位，同时获得金钱或服装的奖励。另外战斗次数的计算也包括自由合战的。

段位	升段奖励
二段	2000两
三段	3000两
四段	第二套服装
五段	5000两
六段	6000两
七段	7000两
八段	8000两

段位	升段奖励
九段	9000两
十段	10000两
皆传	第三套服装
剑圣	15000两
天下一	20000两
BASARA者	30000两
最高段位	第四套服装

编年史关卡

编年史关卡（クロニクルステ-ジ）也就是来自家用机几部正统作品的经典关卡，玩家可借此体验因缘武将对决的名场面。编年史关卡只要使用的角色和固定的势力相邻就能触发（也有触发势力以乱入势力的形式出现），触发时系统会以“バサラクロニクル开幕”的字样提示。

任务名称	使用角色	触发势力
苍红脱出	伊达政宗	明智光秀
伊达政宗（援军：片仓小十郎）VS 真田幸村（援军：武田信玄/猿飞佐助）	伊达政宗	真田幸村
独眼龙对魔王	伊达政宗	织田信长
决着のとき！	伊达政宗	真田幸村
宿敌よ！我が魂とともに！	真田幸村	德川家康(少年)
热血！武田道场！其の参	真田幸村	武田信玄

任务名称	使用角色	触发势力
真田幸村（援军：猿飞佐助 VS 伊达政宗（援军：片仓小十郎）	真田幸村	伊达政宗
ル—ト2 岛津义弘との邂逅	真田幸村	岛津义弘
ル—ト1 伊达政宗との邂逅	德川家康(青年)	伊达政宗
ル—ト1 石田三成との决战	德川家康(青年)	石田三成
ル—ト2 真田幸村との决战	德川家康(青年)	真田幸村
ル—ト1 长曾我部元亲との邂逅	石田三成	长曾我部元亲
ル—ト1 德川家康との决战	石田三成	德川家康(青年)
ル—ト2 伊达政宗との决战	石田三成	伊达政宗
なつかしき日々	前田庆次	丰臣秀吉
龟裂	前田庆次	松永久秀
ル—ト1 德川家康、石田三成との决战に乱入	前田庆次	石田三成
濑户内大激战	长曾我部元亲	丰臣秀吉
战场の友情	长曾我部元亲	德川家康(少年)
ル—ト2 毛利元就との决战	长曾我部元亲	毛利元就
侵略	毛利元就	丰臣秀吉
升阳	毛利元就	长曾我部元亲
毛利元就（援军：毛利军兵士）VS お市（援军：浅井长政）	毛利元就	お市
双龙の决斗	片仓小十郎	伊达政宗
决着の业火	片仓小十郎	松永久秀
片仓小十郎（援军：伊达政宗）VS 丰臣秀吉（援军：竹中半兵卫）	片仓小十郎	丰臣秀吉
危机！举式・袭击	浅井长政	今川义元
决着！魔王・削除	浅井长政	织田信长
哮よ魔の妹	お市	织田信长
上杉谦信との邂逅	お市	上杉谦信
风魔、全てを抹杀	风魔小太郎	猿飞佐助
ル—ト1 德川家康との邂逅	风魔小太郎	德川家康(青年)
激战！长筱の战い	武田信玄	织田信长
川中岛の合战	武田信玄	上杉谦信
激突！三方ヶ原	猿飞佐助	德川家康(少年)
京都、听取	猿飞佐助	前田庆次
宿命のライバル	上杉谦信	武田信玄
上杉谦信（援军：かすが）VS 织田信长（援军：浓姬/森兰丸）	上杉谦信	织田信长
北条の里切り	かすが	北条氏政
危机！あの方はどこに	かすが	今川义元
明智の里切り	织田信长	明智光秀
浅井、歼灭	织田信长	浅井长政
焦土の王	织田信长	松永久秀
安土城の变	明智光秀	织田信长
新たな体	明智光秀	丰臣秀吉
天地创造	丰臣秀吉	织田信长
丰臣秀吉（援军：竹中半兵卫）VS 前田庆次（援军：前田利家/まつ）	丰臣秀吉	前田庆次
邂逅、前田庆次	竹中半兵卫	前田庆次
竹中半兵卫（援军：丰臣秀吉）VS 毛利元就（援军：毛利军兵士）	竹中半兵卫	毛利元就
明智の里切り	浓姬	明智光秀
道の行方	浓姬	前田利家
一揆镇压	森兰丸	いつき
兰丸、世にはばかる	森兰丸	宫本武藏
庆次见つけた！	前田利家	前田庆次
まつが消えた！	前田利家	いつき
究极の食材！	まつ	ザビー
妻の监	まつ	上杉谦信
爱の对决！？	いつき	ザビー
足りなかつたもの	いつき	伊达政宗
ゲット・タクティシャン！	ザビー	毛利元就
サーチ・マネー	ザビー	本愿寺显如
认め合う者达	岛津义弘	德川家康(少年)
ル—ト1 石田三成との邂逅	岛津义弘	石田三成
本多忠胜（援军：德川家康【少年】）VS 长曾我部元亲（援军：カラクリ兵器）	本多忠胜	长曾我部元亲
ル—ト1 北条氏政との决战	本多忠胜	北条氏政
过ぎたるもの无し	德川家康(少年)	岛津义弘
最恶上洛★危机一发	今川义元	武田信玄
北条家妄想物语	北条氏政	上杉谦信
筋肉の祭典	本愿寺显如	长曾我部元亲
最强への道～剑客6番胜负～	宫本武藏	直江兼续

角色攻略

伊达政宗

出现条件：初期
Cost：470
攻击力：200
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
景秀	10	0	0	初期装备
爪驱	30	20	1000	初期可购买
牙龙	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
爪破	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
蛟龙	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
应龙	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
皇龙	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
亚罗栖斗流	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买
小龙	–80	–80	0	密码武器（详细参见本辑火热秘技）

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
雷怒	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
雷舞	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
雷我	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买
金鯱	–500	–160	0	密码防具

简析 作为主角之一，伊达政宗也是贯彻着简单实用这个传统。固有技1威力大，长按键能进行追击，对前方密集的敌人效果非常好，但一般都是在空中取消用普通攻击追求最大伤害。固有技2为伊达政宗特有的六爪流模式，此时攻击速度、范围和威力比一般状态大幅提高，但代价是不能防御，遭到攻击就会回到通常状态，所以结合不会硬直的觉醒使用效果更好。

真田幸村

出现条件：初期
Cost：450
攻击力：190
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
朱罗	10	0	0	初期装备
红牙	30	20	1000	初期可购买

朱雀	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
斩红	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
灼炎	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
炎凰	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
焰翔	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
栖羽亚蛇	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买
武田笔	–80	–80	0	密码武器

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
炽焰	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
豪焰	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
威斧璃衣斗	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买
武田抄	–500	–160	0	密码防具

简析 同为主人公，真田幸村在固有技上比伊达政宗略逊一筹。固有技1对单体效果不俗，而且能连打增加伤害，可拘束时间太长，容易受到其他敌人的攻击。固有技2的问题就更严重，起手速度非常慢，乱战时基本用不到，最多在敌武将倒地时用来压起身。真田幸村的优点在于普通攻击范围大，这点为他争回一些分。

前田庆次

出现条件：初期
Cost：400
攻击力：200
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
事始欺如	10	0	0	初期装备
信道欺如	30	20	1000	初期可购买
色恋欺如	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
早波欺如	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
登龙欺如	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
舞风粹如	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
天运转如	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
豪炎轰如	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
乐面 钓狐	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
精 灵 面天狗	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
鬼 神 面夜叉	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 普通攻击的范围有着全角色中的顶级水准，收招速度也不慢，在以杂兵战为主的关卡中能大展拳脚。而对武将则有固有技1，可通过连打增加攻击次数，通常接在普通攻击后面增加伤害。固有技2为威力极大的单发攻击，可以按住按键进行蓄力，并且蓄到最大时还有无视防御的效果，不过出招稍慢，不适合对敏捷型的武将使用。

片仓小十郎

出现条件：初期
Cost：400
攻击力：170
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
黑龙	10	0	0	初期装备
刚龙	30	20	1000	初期可购买
武龙	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
护龙	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
玄龙	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
暗龙	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
滋养	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
霸龙	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
智慧	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
是空	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
般罗若	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 可以看作是伊达政宗的低Cost版本，招式性能上非常相近，就是攻击力和攻击范围要差一点。固有技1的追击分为两种，一种是按住按键的空中追击，另一种则是连打按键的地上追击，不过这招不像伊达政宗的那招可空中取消接普通攻击。固有技2为进入无月极杀状态，和伊达政宗的六爪流一样以不能防御为代价增加攻击力和范围，并且受到攻击就会变回普通状态。

德川家康

（青年）

出现条件：初期

Cost：490

攻击力：200

体力：1300

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
福禄手甲	10	0	0	初期装备
牛头手甲	30	20	1000	初期可购买
金洋丸手甲	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
破邪绯手甲	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
翡翠镜手甲	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
光冠飞燕手甲	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
螺旋手甲	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
救世主包带	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
连环草摺	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
八化草摺	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
五十七护	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 由于使用赤手空拳战斗，德川家康（青年）的攻击范围很小，不擅长杂兵战，但相对地单挑能力很强，如能制造一对一的环境那就能发挥他的真正价值。固有技1是德川家康的常用技，不仅是范围攻击，还带有吹飞效果，另外还能蓄力增加范围和攻击力，被围攻时要活用这招解围。固有技2为大威力的远距离攻击，同样能蓄力，但发动时间稍长，只适用于对付鬼兵和木骑这些移动速度慢的敌人。

长曾我部元亲

出现条件：初期

Cost：350

攻击力：170

体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
长枪八流	10	0	0	初期装备
长枪荒涡	30	20	1000	初期可购买
长枪焰天	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
长枪黑狼	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
长枪岚斩	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
长枪皇炎	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
钓果万全	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
长枪鬼神	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
铁地十二拵	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
狩武	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
海皇	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 除了Cost低外基本没什么特点，普通攻击的第一下不仅范围奇小，加上出招速度慢，很容易被打断。固有技1发动后会踩着锚冲浪，对行进路线上的敌人进行打击，但使用难度较大，而且回报也不算高，最多在被围攻时用来逃跑。固有技2为对武将专用技，命中后会封住敌人的行动，可趁此时和队友进行集中攻击。

猿飞佐助

出现条件：真田幸村通关

Cost：400

攻击力：170

体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
甲贺手里剑	10	0	0	初期装备
四方手里剑	30	20	1000	初期可购买
暗鸟	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
旋风	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
鬼忍手里剑	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
漆黑螳螂	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
传说の一作目	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
飞翔天风	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
忍甲 旋影	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
忍甲 风尘	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
忍甲 雷华	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 标准的敏捷型角色，移动速度和出招速度都非常快，虽然普通攻击范围较小，但可用固有技1弥补，这招不仅范围很大，而且还有将远处的敌人拉到自己身边的效果，在需要保护目标的关卡能派上大用场。固有技2为隐身，敌人无法锁定自己，方便绕到后方进行偷袭。另外三位忍者角色都可以二段跳，并按住×键滑空。

武田信玄

出现条件：猿飞佐助通关

Cost：470

攻击力：200

体力：1300

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
石动配	10	0	0	初期装备
双斩扇	30	20	1000	初期可购买
红莲翔	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
羽裂扇	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
牙裂翔	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
赤凤翔	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
战祭り	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
烈袭刃	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
红莫	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
虎吼	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
鬼恸爆炎	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 武田信玄的Cost虽高，但性能却不怎样，移动速度和普通攻击出招都很慢，就连杂兵的攻击都能抢过他，想靠力量压制是不可能的，只有看准敌人的每个破绽打一招是一招。固有技1为掀起巨石攻击自己身前一定范围内的目标，攻击力还算过得去，并可通过连打按键追击。固有技2的旋转攻击可通过蓄力增加攻击次数，不过耗时很长，有这个功夫还不如用普通攻击多砍几下。

石田三成

出现条件：初期

Cost：470

攻击力：170

体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
无名刀 白	10	0	0	初期
无名刀 凶	30	20	1000	初期可购买
无名刀 拂	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
无名刀 明	100	80	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
无名刀 圣	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
无名刀 煌	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
无名刀 吉	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
无名刀 断	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
咎	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
罚	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
赎	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 石田三成普通攻击的硬直较大，打空的话很容易遭到反击，杂兵不多时建议使用硬直较少的空中连段进行攻击，而对范围则依靠固有技1，并且这招按住△键能瞬移到被击飞的目标旁，从而进行追击，对武将的效果也很好。固有技2为特殊状态，这时普通攻击变为左右的横斩，命中目标后攻击力和移动速度上升，可以说越打越强，不过只要受到攻击就会变回通常状态。

丰臣秀吉

出现条件：石田三成通关

Cost：550

攻击力：200

体力：1300

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
刚掌 烈波	10	0	0	初期装备
刚掌 皇刃	30	20	1000	初期可购买
刚掌 眩炎	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
刚掌 刚霸	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
灭掌 轰罗	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
灭掌 狮王	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
戏掌 武理斤具	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
灭掌 霸天金刚	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
不动天轮	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
钢破刚壁	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
狮子烈吼	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 和同是赤手空拳的青年德川家康一样，丰臣秀吉也是专门的对武将角色，两招固有技都是对单体的大伤害投技，可蓄力增加威力，2还有无视防御的效果。不过相对地，丰臣秀吉杂兵战的能力相当差，加上移动速度低下，被围攻时会非常吃力，得多借助队友力量来清敌。

竹中半兵卫

出现条件：丰臣秀吉通关
Cost：370
攻击力：160
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
凛刀 雫挂	10	0	0	初期装备
凛刀 彩音	30	20	1000	初期可购买
凛刀 冻摩	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
凛刀 琉那	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
凛刀 莲水	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
凛刀 飒舞	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
万国の象征	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
凛刀 天音	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
华耀冴丽	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
羽丽月翔	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
湖月流丽	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析　低Cost的泛用型角色，攻击速度和范围都在标准水准，只有攻击力和HP略低。固有技1为前方多段的范围攻击，可连打增加攻击次数，最后一击带吹飞效果，是竹中半兵卫对杂兵和对武将的主力技。固有技2为极距离的单发技，不适合用来攻击，其真正的价值在于长按蓄力，蓄满后能一定时间内增加攻击力，一定程度上弥补了过低的输出，但要注意这招蓄力时间稍长，最好在周围没人的情况下再用。

かすが

出现条件：初期
Cost：320
攻击力：170
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
苦无 霞怜	10	0	0	初期装备
苦无 幻弄	30	20	1000	初期可购买
苦无 月华	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
苦无 瞬丽	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
苦无 羽鹫	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
苦无 月凛	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
苦无 琉阿	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
苦无 煌雅	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
兽悬	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
缟悬	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
浮悬	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析　和同为忍者的猿飞佐助相比不仅体力低，整体招式攻击范围也要小很多。两招固有技都是连打系的，固有技1通过连打可增加攻击次数，攻击范围虽然不大，不过全身都有攻击判定，是对杂兵战的主力技。固有技2通过连打可以在最后引爆将对手吹飞，另外也有不引爆直接接上普通攻击的用法，可根据当时的战况选择使用。

上杉谦信

出现条件：かすが通关
Cost：470
攻击力：170
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
小豆长光	10	0	0	初期装备
不动利剑	30	20	1000	初期可购买
乱れ雪	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
冰岚鬼仁剑	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
雪杀昌	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
大雪暂	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
真心を君に	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
霸邪圣王剑	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
霞流	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
冰波	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
清犀	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析　和同Cost的武将相比能力略低，是一个需要立回的上级者向角色，与之相对的是招式性能还算过得去，普通攻击范围与发生速度优秀，并且有抢占先手的牵制技，无愧于神速圣将的称号。固有技1为拔刀型角色标配的多段居合斩，可连打增加攻击次数，对杂兵和BOSS都可以用。固有技2为前方大范围的冰冻攻击，可封住敌人的行动，适合拿来压起身。

お市

出现条件：初期
Cost：350
攻击力：170
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
双薙刀“恸哭”	10	0	0	初期装备
双薙刀“薄命”	30	20	1000	初期可购买
双薙刀“别离”	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
双薙刀“绝愁”	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
双薙刀“薄幸”	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
双薙刀“散华”	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
双薙刀“咒恨”	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
双薙刀“落阳”	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
悲怜	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
雾情	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
残幸	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 薙刀的攻击范围很大，不过招式发生速度稍慢，遇到敏捷型的武将最好是看清楚对方招式后再出手，硬抢是行不通的。固有技1为将对手挑空后再进行追击，可连打增加攻击次数，并且自己的周围也有攻击判定，长时间拘束时自身也很安全。固有技2为对单体技能，攻击的同时也能回复自己的HP，不过使用过程中无法行动，破绽非常大，只能在一对一的时候使用。

浅井长政

出现条件：お市通关
Cost：350
攻击力：170
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
浅井一文字“闪”	10	0	0	初期装备
浅井一文字“封魔”	30	20	1000	初期可购买
浅井一文字“斩光”	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
浅井一文字“义刃”	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
浅井一文字“退魔”	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
浅井一文字“天光”	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
浅井一文字“雨不”	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
浅井一文字“霸邪”	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
攻防具“正道”	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
攻防具“义道”	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
攻防具“真道”	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 动作非常具有个性的一位角色，能力在低Cost角色中处于标准水准。固有技1为十字斩，招式动作简洁，可连打追击，不过发生速度稍慢，通常接在普通连段里以增加伤害。固有技2为加状态，准备时间很长，但成功后可同时强化攻击力、攻击范围和防御力，并且受到攻击也不会变回通常状态，结合觉醒使用效果拔群，另外在该状态中使用这招的话发动的准备时间会缩短一点。

明智光秀

出现条件：浅井长政通关
Cost：350
攻击力：170
体力：750

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
樱舞	10	0	0	初期装备
绀碧	30	20	1000	初期可购买
蓝祸	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
凶咬	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
白狼	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
黑虹	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
饵历 舞苦	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
死坏	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
恨祸	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
刺怨	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
恍骨	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 明智光秀的HP在全武将中居倒数第二，移动速度和攻击速度也一般般，看上去很不起眼，不过他真正的价值还在于固有技2，这招可以说是最强的对单体技能之一，集长时间拘束、伤害高和吸血等特点于一身，和武将一对一时只要靠这招就能通吃了，用法为接在普通攻击第二下后面。杂兵战的话则可用固有技1的三连斩，一般接在普通攻击的第三或第四下后面。

毛利元就

出现条件：片仓小十郎通关
Cost：350
攻击力：170
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
轮刀 霸幻	10	0	0	初期装备
轮刀 双天	30	20	1000	初期可购买
轮刀 残波	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
轮刀 天纶	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
轮刀 死坏	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
轮刀 天照	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
轮刀 令音望	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
轮刀 封神	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
露舞	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
幻舞	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
皇舞	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 相当独特的一位武将，如果按照一般泛用型武将的用法去使用，那只能发挥出毛利元就一半的实力，要用好他，关键在于得掌握好固有技2的特点。固有技2为设置型技能，将一个具有攻击判定的圆环放在战场上，使用时可通过长按键调节距离，最多设置两个，碰到圆环的敌人会被吹飞，接着可以进行追击，毛利元就大多数的连段都要靠这招来增加输出，如果设置得当，还能实现像打乒乓球一样的打法。

织田信长

出现条件：德川家康（青年）通关
Cost：550
攻击力：200
体力：1300

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
国重	10	0	0	初期装备
般若长光	30	20	1000	初期可购买
鬼切国纲	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
双刃烈界	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
死坏灭杀	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
征天魔王	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
浪速必携	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
魔神冥王	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
天魔	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
降魔	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
焰魔	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 作为高Cost角色，虽然有与之相应的攻击力和体力，但普通招式的发生速度较慢，遇到较多的敌人时，最好先用固有技1把敌人打散，再用普通攻击逐个击破。固有技2是加状态，使用后攻击力增加，但不能防御，如果期间受到伤害或再次输入指令使用这个状态独有的终结技就会回到普通状态，这招的特点在于只要状态中用普通攻击的最后一招打中敌人就累积一个魂，使得攻击力继续提高，并且累积的魂越多攻击力就越高。所以织田信长一般的用法就是在杂兵战中尽可能累积较多的魂，然后对武将时用高威力的普通攻击或终结技重创对手。

浓姬

出现条件：织田信长通关
Cost：320
攻击力：170
体力：800

武器一览

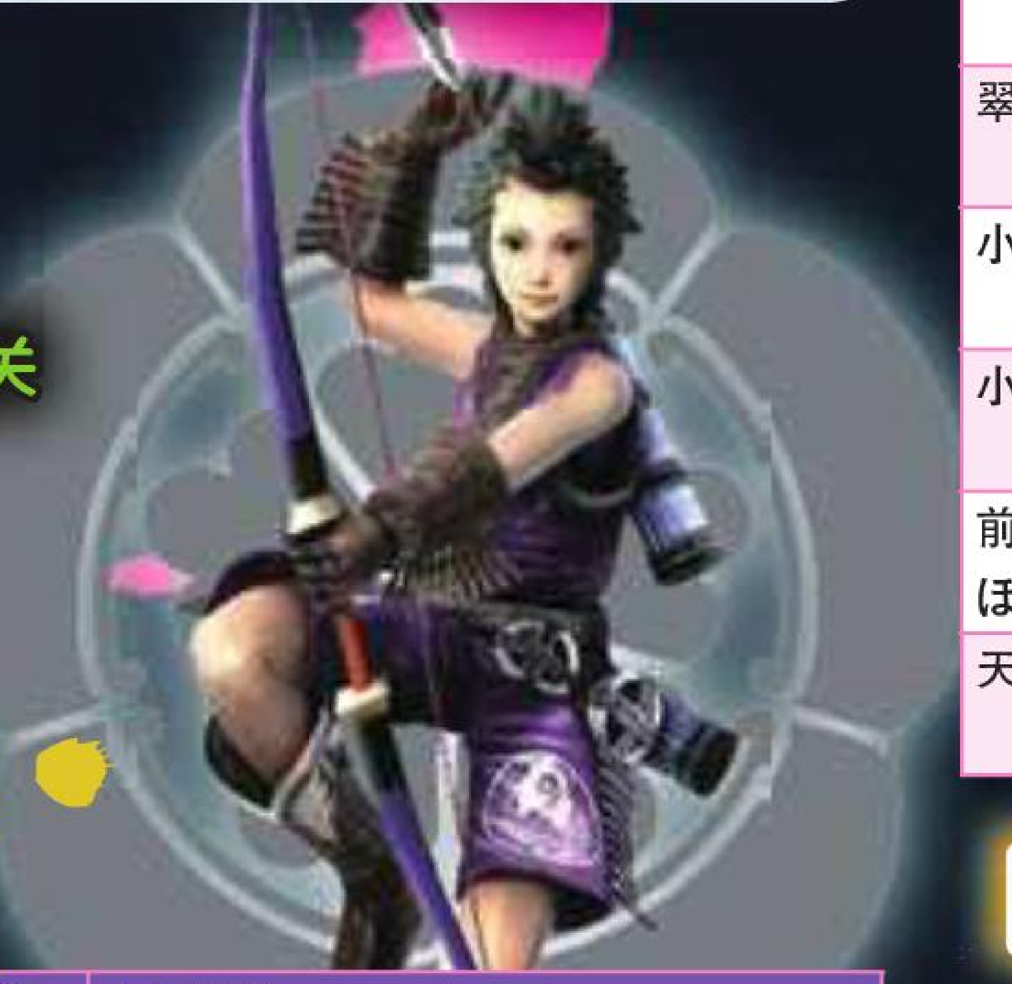
武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
空蝉/阳炎	10	0	0	初期装备
霸王/丽王	30	20	1000	初期可购买
扬羽/绫羽	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
雅丽/聪丽	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
火天/地炎	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
梦幻/幽玄	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
魔帝/妖帝	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
双铳惠戊新&逢戊璃	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
雪待宵	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
紫阳花忧	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
黑地金糸华宴	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 浓姬的武器为双枪但攻击范围很有限，而且固有技也无法和普通攻击形成连携，是一个需要用各种射击武器在中远距离打游击的角色。固有技1为机枪扫射，能左右调节射击方向以及用连打进行连射，不过这招发生速度和收招速度极慢，而且不能将敌人打倒，最多用于远程牵制。但说到牵制，浓姬的牵制技为抛物线的火焰弹，可蓄力二连发，而且还能在移动中使用，各方面都胜过固有技1。固有技2为向地下发射火箭炮，火箭炮行进过程可手动调节方向，命中后的爆风为范围攻击，对扎堆的敌兵效果非常好。

森兰丸



出现条件：浓姬通关
Cost：320
攻击力：170
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
重藤弓	10	0	0	初期装备
破鹫の弓	30	20	1000	初期可购买
苍雷神	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
闪苍	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
斩魔	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
雷鹤荒谷	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
チョコバナナ	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
烈空荒雷	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
小丸弓曳	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
白银弓曳	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
起雷弓曳	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 和浓姬一样都是使用远程武器，不过森兰丸却是不折不扣的近距离型角色，他的普通攻击发生速度优秀，对杂兵就用带范围效果普通连段，对武将则接固有技1。固有技1为把对手挑空后进行追击，伤害和拘束效果不错，但是对鬼兵和本多忠胜这些无法被吹飞的敌人效果非常差，要特别注意。固有技2为超长距离的单体攻击，不过准备时间太长，而且攻击力也不高，一般用于对付牵制技打不到的目标。

まつ

出现条件：前田庆次通关
Cost：320
攻击力：170
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
小狐	10	0	0	初期装备
蓝华	30	20	1000	初期可购买
小燕	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
翠翔	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
小鹫	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
小鹰	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
前田家のほうき	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
天翔	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
雉子	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
鸳鸯	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
孔雀	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 まつ在进攻面上的选择丰富，基本远近战皆可，是一个性价比较高的角色。固有技1为前方多段刺，可连打增加攻击次数，但范围较小，容易被打断，通常接在普通攻击里对武将用。まつ的固有技2相当有意思，根据蓄力的时间不同，可呼出三种不同的动物进行攻击，其中第一阶段为鹰，可攻击前方直线上的敌人；第二阶段为鼹鼠，效果和鹰差不多，但有追尾性能；最后阶段的熊是最厉害的，从空中落下无视高低差，而且威力相当高，杂兵基本是秒杀。

前田利家

出现条件：まつ通关
Cost：350
攻击力：170
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
巨枪安达太良	10	0	0	初期装备
巨枪武藏	30	20	1000	初期可购买
巨枪赤城	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
巨枪日向	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
豪枪大和	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买

云海无尽	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
カジキマグロ	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
巨枪金刚	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
梅钵纹付星兜	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
茶涂角变兜	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
尾张国牛头骨	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 前田利家一定程度有点像他的妻子まつ，不过整体实力却略逊一筹。固有技1也是前方多段刺，可发动时会前跳一段距离，把整个背部都露了出来，不适合在被围攻时使用。固有技2为まつ的劣化版，只能召唤出鹰，并且鹰还是从远至近的飞，对近距离的判定发生有点迟，不是很方便。

岛津义弘

出现条件：竹中半兵卫通关

Cost：470

攻击力：200

体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
斩岩剑 青岚	10	0	0	初期装备
斩铁剑 鬼皇	30	20	1000	初期可购买
家宝 雷神剑	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
萨摩宝 界燕剑	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
粉碎棒 金刚	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
两断斧 天雷	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
鬼岛津	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
天斩斧 庆云	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
丸十黑铁肩当	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
樱岛缚岩肩当	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
金色鬼瓦肩当	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 武器为长身的巨剑，但是普通攻击多以竖斩为主，攻击范围相当有限，相对地是两招固有技的威力都相当大，所以不用勉强打连段，直接瞄准敌人的空隙使用固有技就可以了。固有技1为向前方掀起冲击波，冲击波会停留一段时间，对杂兵基本秒杀，而将武将吹飞后可用普通连段进行追击。固有技2为大威力单发技，无视防御，但准备时间很长，使用时要计算好提前量，否则容易被反击。

本多忠胜

出现条件：长曾我部元亲通关

Cost：680

攻击力：260

体力：1300

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
机巧枪 黑王	10	0	0	初期装备
机巧枪 钢王	30	20	1000	初期可购买
机巧枪 电王	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
巧枪 牙王	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
机巧枪 天王	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
机巧枪 雷帝	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
天地の理	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
机巧枪 雷神真王	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
钢具足 葵壁	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
钢具足 士壁	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
钢具足 飞翔壁	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 本多忠胜的攻击力和体力为全角色最高，而且攻击范围大，加上不会倒地的特性，作为战国最强当之无愧。因为高攻击力摆在那里，战斗时基本不用想太多，只要不断普通攻击就能退敌，最多再加个固有技2的支援兵器，支援兵器放出后会盘旋在本多忠胜周围辅助进攻，为牵制技和普通攻击增加输出，一段时间后自动收纳，注意收纳时会有一小段硬直时间，最好是再次输入指令通过终结技手动收纳。固有技1为炮击形态，以自身为炮台进行远距离攻击，可连打按键增加攻击次数以及长按键三连射，一般在牵制时使用。

德川家康

（少年）

出现条件：本多忠胜通关
Cost：300
攻击力：170
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
三池光世改枪	10	0	0	初期装备
葵大典太改枪	30	20	1000	初期可购买
招雷长船改枪	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
剑玉虎彻改枪	100	80	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
印判兼定改枪	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
雷电长光改枪	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
海老南蛮扬	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
葵纹越前康继	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
旅支度	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
两成败	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
葵印笼	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 虽然风头被手下本多忠胜盖过，但实际上德川家康（少年）在低Cost角色中性价比还是挺高的，移动速度、攻击速度以及范围都不差，通过丰富的连段能有效削减对手的体力。固有技1为挑空后追击，追击分为两种，一种是挑空后用普通攻击手动追击，另一种则是长按△键的自动追击，时间允许的话推荐第一种，运气好还能受身取。固有技2为突进后的连段，需要连打按键，连段最后的几招会跳到空中使出，可以避免被打断。

いつき

出现条件：伊达政宗卫通关
Cost：350
攻击力：170
体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
サルタヒコ	10	0	0	初期装备
オオアナムチ	30	20	1000	初期可购买
オオヤミノメ	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
アカルヒメ	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
トヨウケヒメ	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
ウカノミタマ	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
魔法大作战!	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
ヤソマガツヒ	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
タヂカラオ	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
アメノカヤマ	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
ツキユミ	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 いつき的行动速度不慢，可锤子的攻击范围太小，招式的间隙也较大，普通攻击一旦被防住就很容易被抓住间隙反击，得利用自身灵活的优势进行立回。固有技1为锤子的挑飞攻击，可按住按键进行追击，并且追击为强制吹飞效果，在敌方有多名武将时比较容易制造一对一的机会。固有技2把锤子抛出去攻击直线上的敌人，共有一来一回两次攻击判定，并可通过按键蓄力增加攻击范围。

ザビー

出现条件：いつき通关
Cost：370
攻击力：200
体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
E.ブレイク	10	0	0	初期装备
D.キャノン	30	20	1000	初期可购买
C.アタック	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
B.ハ–ト	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
A.ソウル	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
S.バスタ–	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
SS.メガホン	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
SSS.ランチャ–	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
使命の法衣	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
爱の法衣	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
传说の法衣	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 ザビ–的攻击力在低Cost角色中为最高级别，不过整体速度较慢，招式也大开大合，是一个比较难上手的角色。两招固有技都为远距离攻击，固有技1为突进技，突进距离在所有角色的突进技中数一数二，命中后对手为强制吹飞，但起手较慢，最好放在连段里保证命中，当和对手拉开距离后，再用固有技2蹭血。固有技2为投掷飞行道具，距离、弹速和攻击力都不错，可以取代牵制技使用。

本愿寺显如

出现条件：上杉谦信通关

Cost：350

攻击力：170

体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
杓杖“荒稼”	10	0	0	初期装备
杓杖“宴”	30	20	1000	初期可购买
杓杖“伟居俺”	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
杓杖“糸目无”	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
杓杖“黄金持”	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
杓杖“怒流”	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
杓杖“骂亚边流”	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
杓杖“筋绮罗金”	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
豪羽衣“豪雅”	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
豪羽衣“强韧”	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
豪羽衣“傍若”	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 身为大壮型角色却有着不低的攻击速度，非常适合接近战，相反，因为没有远距离攻击，经常要和对手正面对决，得注意伤害的控制。牵制技为飞踢，距离比一般武将的要短很多，但伤害高，而且还能使对手崩防。固有技2为加状态，使自己巨大化的同时，增加攻击范围和攻击力，如果状态中再次输入则是以自身为中心的范围攻击，适合被围攻时使用，用完后状态解除。

风魔小太郎

出现条件：初期

Cost：450

攻击力：200

体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
对刀“冲”	10	0	0	初期装备
对刀“影”	30	20	1000	初期可购买
对刀“胧”	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
对刀“残”	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
对刀“霞”	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
对刀“磷”	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
对刀“针”	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
对刀“零”	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
阻	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
刻	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
冥	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 Cost在三名忍者角色中最高，但结合能力来看完全是值得的。固有技的分工明显，固有技1主要对武将，按住按键可自动进行追击，同时降下后的范围攻击效果也不用担心被一旁的杂兵偷袭。固有技2为投掷巨大手里剑，可对直线范围上的敌人进行打击，面对大批的杂兵时可先用这个将他们冲散，之后再用普通攻击清场。

北条氏政

出现条件：风魔小太郎通关

Cost：320

攻击力：180

体力：1000

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
鹿刀枪纲广	10	0	0	初期装备
鹿刀枪重广	30	20	1000	初期可购买
鹿刀枪裂斧	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
鹿刀枪花见	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
鹿刀枪剑豪	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
鹿刀枪骑士	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
小田原提灯	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
鹿刀枪豪球	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
家宝“刺盾”	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
家宝“突盾”	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
家宝“铗盾”	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 北条氏政的普通攻击范围虽大，但整体动作相当慢，攻击前最好先用固有技2进行强化，这招可加快攻击速度，并且被攻击效果也不会被打消，可以多多利用。固有技1是类似上杉谦信的冻结攻击，不同的地方在于攻击判定发生早，但代价是将敌人冻结后无法进行追击，得依靠队友的帮忙。

今川义元

出现条件：北条氏政通关

Cost：320

攻击力：170

体力：800

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
武扇“左文字”	10	0	0	初期装备
武扇“琉璃孔雀”	30	20	1000	初期可购买
武扇“阳红叶”	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
武扇“向日葵”	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
武扇“海老扇”	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
武扇“月光竹取”	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
武扇“花五光”	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
武扇“金鳞虹彩”	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
朱鹭色冠	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
天览蝶々	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
黄金虾兜	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 今川义元的移动速度和攻击速度非常快，还有大范围的远距离攻击，用一句话概括就是简单易用。固有技1是对前方小范围的多段攻击，可连打按键增加攻击次数，常接在普通攻击最后增加输出。固有技2是将扇子投出去攻击直线上的敌人，带有吹飞效果，之后可追击，并且按住按键蓄力能使扇子巨大化，从而增加攻击范围。

宫本武藏

出现条件：毛利元就通关

Cost：220

攻击力：140

体力：500

武器一览

武器名	攻击力	Cost	价格	入手方法
櫂	10	0	0	初期装备
枯木 新免櫂	30	20	1000	初期可购买
枯木 芦雁櫂	60	50	3000	天下统一战记“普通”难度第二次远征过关后可购买
枯木 翡翠櫂	100	90	8000	天下统一战记“普通”难度第五次远征过关后可购买
枯木 柳燕櫂	140	110	12000	天下统一战记“困难”难度第二次远征过关后可购买
枯木 明王櫂	190	150	20000	天下统一战记“困难”难度第五次远征过关后可购买
铁钉拔刀/铁羽居布	240	190	35000	天下统一战记“究极”难度第二次远征过关后可购买
武藏拵	300	250	60000	天下统一战记“究极”难度第五次远征过关后可购买

防具一览

防具名	体力	Cost	价格	入手方法
甲胄 军荼利	250	80	5000	天下统一战记3名武将通关后可购买
甲胄 降三世	500	160	30000	天下统一战记10名武将通关后可购买
甲胄 不动	750	250	70000	天下统一战记20名武将通关后可购买

简析 Cost为全角色最低，相应地攻击力和体力都在最低水准，招式性能也不出众，宫本武藏毫无悬念地成为了本作最弱角色。固有技1为一般武将招式配置里的连打多段攻击，因为没其他招式可用，战斗时要以这招为中心展开攻势。固有技2为扬沙攻击，攻击力和范围都极低，按键蓄力后会追加一招吹飞攻击，可间隙又非常大，第一下被防后就可直接反击，实用性不高，可以封印。

任务模式攻略

西军

1 斩灭开始

出现条件	任务初期	报酬	800两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破

解说 一般的杂兵战，可以用来熟悉一下石田三成的性能，因为任务模式的HP是继承的，所以如果受了伤的话战场上红箱子里的回复道具最好在过关前回收，以减轻下一关的负担。

2 德川军大布阵

出现条件	任务1过关	报酬	1600两
胜利条件	破坏4个箭楼	败北条件	作战时间结束

解说 箭楼是不能锁定的，得通过锁定箭楼上方的弓兵来接近和攻击，注意这关除了箭楼外还有不少其他杂兵，要全部清理的话时间是肯定不够的，得选择性无视，特别是击破第三个箭楼的仁王车就不要惹了。另外最后一个箭楼上方没有弓兵，解除锁定来接近并攻击会比较快。

3 一刀必杀 岛津义弘

出现条件	任务1过关	报酬	1600两
胜利条件	击破岛津义弘	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 经过之前两役HP会有一定的损耗，所以前期的杂兵战一定要保存战力，留待最后对付岛津义弘，另外战场上的回复道具记得回收。岛津义弘的攻击速度不快，将其击倒在地后，可以使用固有技1压起身，命中后再接普通攻击，只要操作得当他基本没有还手之力。注意当他的HP降到一定程度时会使用威力巨大的固有技，所以出于安全起见最好是在他HP降到一半左右就觉醒一口气将他击破。过关后岛津义弘加入。

4 鬼ヶ岛

出现条件	任务3过关	报酬	800两
胜利条件	击破8名鬼兵	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 鬼兵的攻击范围很大，而且比较难打出硬直，最好趁他们没走到一起时就逐个击破，以免遭到围攻，攻击时建议采取绕后战术，看到他们起手时就及时远离。另外当战斗进入最后的阶段时会出现一些宝箱兵，有时间的话可以多杀几个赚点钱。

5 至高のライバル

出现条件	任务4过关	报酬	1400两
胜利条件	击破本多忠胜	败北条件	玩家角色被击破

解说 这关要使用岛津义弘对战国最强的本多忠胜，本多忠胜的招式判定和攻击力都很大，用一般打法比较难取胜。这里建议使用岛津义弘的固有技1来打，这招虽然起手慢，但威力不差，对杂兵基本一击必杀，对本多忠胜则是一下一个硬直，所以我们只要用这招将其打硬直后，趁其准备恢复时再用这招压起身即可无伤取胜。

6 暴走！仁王车！

出现条件	任务2过关	报酬	800两
胜利条件	击破4架仁王车	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 和第四个任务一样，这关同样也应该尽早逐个击破，否则4架仁王车集中起来击破难度会大幅加大。对付仁王车基本就是反击战术，其每招都有很长时间的硬直，用侧移闪避开攻击后就可放开手攻击了。

7 战神霸王 武田信玄

出现条件	任务8过关	报酬	800两
胜利条件	击破上杉谦信和かすが	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 比较简单的一关，中途武田信玄会作为我方增援登场，有他帮忙基本势如破竹，只要注意击破一定杂兵后出现的かすが即可，她的攻击速度很快，必要时可以让武田信玄吸引火力，自己找准机会攻击，最后的上杉谦信就觉醒解决吧。过关后武田信玄加入。

8 德川の兵力

出现条件	任务3过关	报酬	800两
胜利条件	击破本多忠胜	败北条件	玩家角色被击破

解说 基本就是第五个任务的强化版，并且不限定人物，用岛津义弘的固有技1依然是比较有效的取胜方法，适当的时候可以觉醒以加快过关速度。

9 乱世の枭雄

出现条件	任务8过关	报酬	1600两
胜利条件	击破松永久秀	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 这关可以选择两位武将出战，基本也是比较轻松的一关，最后的松永久秀喜欢用牵制技，当HP降到一定程度时还会使用大范围的火焰攻击，接近时要小心，可以让电脑控制的武将吸引火力，自己在一边伺机攻击。

10 忍の决斗

出现条件	任务15过关	报酬	1600两
胜利条件	击破猿飞佐助	败北条件	玩家角色被击破

解说 かすが的专用关卡，对手是老冤家猿飞佐助。一开始只有猿飞佐助一人，只要注意他的空中攻击就不难对付，当他的HP降到一定程度时会使用分身术，这时再追加两个一样的猿飞佐助，由于不知道哪个是本体，所以三个都需要击破，而我方也会追加一个由电脑控制的かすが分身帮忙。

11 つるぎはいずこ

出现条件	任务12过关	报酬	3000两
胜利条件	作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/かすが被击破

解说 前期相对较难的一关，使用角色固定为上杉谦信，需在限定时间内保护かすが不被击破。解决第一批敌人后かすが才会在屋顶出现，由于离得较远，得第一时间前往护卫。这关敌人是非常多，所以战极槽就不用省了，多利用觉醒加快击破速度，以减少かすが遭到攻击的机会。

12 织田军补给部队阻止

出现条件	任务13过关	报酬	1600两
胜利条件	作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/つづら兵3人脱离/小判兵3人脱离

解说 在限定时间内阻止背着红色宝箱的つづら兵和背着黄色宝箱的小判兵脱离，两种兵一次会各出现一人，其中小判兵走得比较快，要优先击破，武将建议选择攻击速度快的或有突进技的，如石田三成或上杉谦信。

13 魔王からの刺客

出现条件	任务14过关	报酬	1600两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 以忍者和弓兵为主的杂兵战，只对付忍者基本没什么难点，主要是时不时出现的弓兵比较烦人，连技时被弓箭打断的话很容易遭到忍者的追击，所以建议当弓兵一出场时就优先解决。

14 南蛮我道 ザビ－

出现条件	任务15过关	报酬	1600两
胜利条件	击破ザビ－	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 杂兵一般以三个一组出现，利用战场上的场景分断他们可实现逐个击破。最后对付的是ザビ－教教主ザビ－，同样先把碍事的阵羽织解决，最后再用觉醒对付ザビ－，过关后ザビ－加入。

15 神速圣将 上杉谦信/かすが

出现条件	任务7过关	报酬	800两
胜利条件	击破浓姬和森兰丸	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 战斗中途上杉谦信和かすが会作为我方增援登场，不过杂兵战没什么难点，基本没有他们出手的机会。全灭杂兵后浓姬和森兰丸作为压轴登场，一个用觉醒可快速解决，另一个就合三人之力围攻吧。过关后上杉谦信和かすが加入。

16 守钱奴

出现条件	任务17过关	报酬	3000两
胜利条件	破坏6个つづら	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 つづら也就是战场上的黄色宝箱，顺着敌兵的增援方向走就能找到前5个，最后一个则隐藏在战场中央的其中一个场景里，要把场景破坏才能发现。

17 天真烂漫 いつき

出现条件	任务12过关	报酬	1600两
胜利条件	击破森兰丸	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 这关可以派两位武将出战，并且战斗中途いつき还会作为我方增援登场，大可以放手进攻。最后登场的森兰丸进攻虽然犀利，不过HP不多，被连的话就用觉醒反击，基本战极槽还没完就能将他击破。过关后いつき加入。

18 留守居役·毛利

出现条件	任务13过关	报酬	3000两
胜利条件	击破サンデ–毛利	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 サンデ–毛利要全灭初期的杂兵后才会登场，他的攻击速度较快，不过弱点是喜欢空中受身并反击，我们可以利用这点把他挑飞，然后等他攻击完再加以反击，当然，有战极槽的话还是直接觉醒强攻最快捷。

19 ザビ–教へようこそ

出现条件	任务14过关	报酬	3000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 ザビ–的专用关卡，要同时对付前田家的三个武将，三人按实力高低排序为前田庆次＞前田利家＞まつ，所以推荐先打实力最弱的まつ。如果三人总是不分开的话，可以尝试先用牵制技在远距离攻击，等ザビ–岛津和サンデ–毛利作为我方增援登场后再一口气发起总攻击。另外要注意前田庆次和前田利家都会在HP不多时觉醒，这时最好不要硬碰硬，等他们的觉醒时间结束后再击破也不迟。

20 武田道场、野外合宿

出现条件	任务10过关	报酬	1600两
胜利条件	击破真田幸村和猿飞佐助	败北条件	玩家角色被击破

解说 武田信玄的专用关卡，一开始的一群敌兵可以用大威力的固有技1快速清理，之后目标之一的真田幸村登场。武田信玄的攻击速度较慢，对付真田幸村这样的敏捷型角色有些吃力，建议看准他攻击的当口用防御弹返制造攻击机会。当真田幸村的HP低于一半时猿飞佐助也会出现，这时要抓紧时间击破真田幸村，否则二打一对我方相当不利，而猿飞佐助用觉醒硬扛即可。

21 悪い奴さ、许さねえぞ、成败！

出现条件	任务16过关	报酬	5000两
胜利条件	击破ザビ–	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 这关需使用いつき对ザビ–，ザビ–一共会出现三次，而且越往后的越强，所以前期最好保留战力，特别是觉醒一定要留到关键时刻再用。另外最后的ザビ–出现时会带上两个有回复道具的宝箱兵，别错过了。

22 信财成皇 本愿寺显如

出现条件	任务16过关	报酬	3000两
胜利条件	击破本愿寺显如	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 作为3000两报酬的关卡，战斗难度并不算太高，杂兵少不说，本愿寺显如的能力也不强，基本觉醒后就无双了，要留意的是这关有不少宝箱兵，可以赚点外快。过关后本愿寺显如加入。

23 小金を稼ぐであ～る！

出现条件	任务22过关	报酬	5000两
胜利条件	击破5名小判兵	败北条件	作战时间结束

解说 本愿寺显如的专用关卡，把地图上分布的黄色宝箱破坏后小判兵就会出现，注意小判兵是背着黄色宝箱的那种，只要不打错目标时间还是比较充裕的。

24 诡计智将 毛利元就

出现条件	任务22过关	报酬	5000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 这关第一次出现了骑马兵，切勿从正面接近，否则很容易中招，从两旁攻击才是比较好的对付方法。关卡最后是鬼兵加骑马兵的组合，同时毛利元就作为我方增援登场，不过他的攻击力不高，基本帮不到什么忙就是，还是自己觉醒速速清场吧。过关后毛利元就加入。

25 突击、小田原城

出现条件	任务24过关	报酬	5000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 虽然敌兵还是老三样，不过攻击意识明显加强，不注意的话有可能会任务失败。敌人一般在我们接近的时候就会发起攻击，这时最好先用牵制技把他们的攻击中断，接着再上前砍会比较安全，最后的几个鬼兵就觉醒伺候吧。

26 激震！今川义元VS北条氏政

出现条件	任务27过关	报酬	5000两
胜利条件	击破北条氏政	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 今川义元的专用关，依旧是需清理完杂兵后敌方武将才会出场、今川义元固有技1的性能相当不错，范围攻击而且还有拘束效果，无论是对杂兵还是武将都能发挥很好的作用。最后的北条氏政不算强，棘手的反而是跟班风魔小太郎，嫌麻烦的话就直接用觉醒击破北条氏政过关。

27 虚张声势 今川义元

出现条件	任务24过关	报酬	5000两
胜利条件	击破今川にせ元	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 今川义元的加入关卡，不过要对付的今川义元是冒牌货，实力不强，相对来说前期的杂兵战还难一点，注意战极槽的累积，以便等冒牌今川义元出现后就使用觉醒一口气击破。

28 天衣无缝 长曾我部元亲

出现条件	任务27过关	报酬	5000两
胜利条件	击破长曾我部元亲	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 一开始就要面对棘手的木骑，木骑在行走时也有攻击判定，一般连段很容易被打断，推荐站在它脚边用大威力的单发技来打。消灭两架木骑后长曾我部元亲带着两辆仁王车登场，先解决碍事的仁王车，最后用觉醒对付长曾我部元亲。过关后长曾我部元亲加入。

29 诡计、海上封锁返し

出现条件	任务28过关	报酬	5000两
胜利条件	击破竹中半兵卫	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 毛利元就的专用关卡，因为有时间限制，而且敌人的出现位置较为分散，所以战极槽就不要省了，能觉醒时就觉醒，以节约时间。最后对付的是竹中半兵卫，他的攻击速度较快，拼连技我们会吃亏，可以采用固有技2压起身的方法来打。

30 カラクリ兵器の力

出现条件	任务29过关	报酬	5000两
胜利条件	击破丰臣秀吉	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 长曾我部元亲的专用关卡，除了长曾我部元亲外，这关还有木骑和仁王车等巨型兵器帮忙，不过要注意巨型兵器虽强，但相应地被击破所扣去的战力也相当多，所以不能太过依赖。最后丰臣秀吉和竹中半兵卫一起出场，如果此时战力已经不多，就集中攻击作为目标的丰臣秀吉尽快过关吧。

31 苍天疾驱 猿飞佐助

出现条件	任务30过关	报酬	5000两
胜利条件	击破片仓小十郎	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 最初只有玩家一人，经过一定时间后猿飞佐助就会作为友军加入战局，可以利用这个档口回收一下回复道具，以便对付最后的片仓小十郎。片仓小十郎的实力不强，可以选择和猿飞佐助一起围攻，又或者是用觉醒强攻。过关后猿飞佐助加入。

32 忍はつらいよ

出现条件	任务31过关	报酬	5000两
胜利条件	作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/攻击かすが

解说 猿飞佐助的专用关卡，对手虽然是かすが，不过却不能攻击她，得熬到时间结束才算胜利。除了かすが外，战场上还有一些忍者杂兵，最好也无视了，以免攻击时误伤到かすが，最好的方法是用佐助的二段跳加滑空不断绕着场子转，把时间拖完。

33 天霸绝枪 真田幸村

出现条件	任务31过关	报酬	5000两
胜利条件	击破真田幸村	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 杂兵战里的骑兵依然是要重点注意的对象，特别在会减缓移动速度的水地形里很容易遭到连续攻击。最后真田幸村攻击力很高，保险起见最好采取防御反击的战术，如果被连就马上觉醒中断他的攻击并予以反击。

34 惊天动地 宫本武藏

出现条件	任务29过关	报酬	8000两
胜利条件	击破宫本武藏	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 由于没有敌兵战累积战极槽，不能一开始就用觉醒硬拼，相对地这次我方有小兵帮忙，可以让小兵帮忙吸引宫本武藏的注意，自己在一旁找机会攻击。过关后宫本武藏加入。

35 おれさま、さいきょう!

出现条件	任务30过关	报酬	8000两
胜利条件	击破本多忠胜	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 宫本武藏的专用关卡，一上来就要面对本多忠胜，而且还有时间限制。开始没有战极槽时可以多利用宫本武藏的固有技1压起身，这招可按键连打增加攻击次数，只要中个70%左右就能把本多忠胜打成硬直，反复几次等战极槽累积满后就觉醒强攻。

36 京都御马揃えを阻止せよ

出现条件	任务33过关	报酬	5000两
胜利条件	击破12名骑马兵	败北条件	玩家角色被击破

解说 这关的骑马兵较多，不适宜主动出击，最好是等敌兵冲过来后再用突进技快速接近并加以反击。当骑马兵数量还剩5名时，明智光秀作为敌增援登场，虽然不要求击破，不过他在场也是不小的妨碍，有战极槽的话建议先用觉醒将他解决。

37 武田信玄を护卫せよ

出现条件	任务36过关	报酬	8000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/武田信玄被击破

解说 武田信玄的体力并不多，就算是一般的足轻都能轻易要他的命，为了确保他的安全，使用的武将最好选择移动速度快和攻击范围大的，比如真田幸村就非常合适。还有因为武田信玄会自己主动出击，战斗时要把他保持在自己的视野范围内，方便其被围攻时及时上前解围。

38 裂界武帝 丰臣秀吉/竹中半兵卫

出现条件	任务37过关	报酬	8000两
胜利条件	击破织田信长	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 消灭一定数量的杂兵后浓姬和森兰丸作为敌增援登场，由于两个都是射击型角色，会互相火力掩护，最好是用觉醒快速击破一个，另一个则用普通攻击解决。击破两人后丰臣秀吉、竹中半兵卫作为友军参战，可以先和他们汇合，一起对付最后出现的织田信长。过关后丰臣秀吉和竹中半兵卫加入。

39 炎上、本能寺

出现条件	任务38过关	报酬	12000两
胜利条件	击破浓姬和森兰丸	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 因为战场上只有一个回复道具，前期的杂兵战一定得保存实力，尽量和电脑控制的武将共同进退，以分担一部分伤害。关卡最后要同时对付浓姬和森兰丸两人，这次两人的能力都有所提高，最好是能把他们两个集中到一起再用觉醒，这样在击破一个后，另一个的HP也就所剩无几了。

40 本能寺の变

出现条件	任务39过关	报酬	12000两
胜利条件	击破明智光秀	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 有点类似上一关，不过杂兵改成了以足轻为主，还算比较轻松，再加上战场上两个回复道具，放开手攻击也没关系。最后的明智光秀依然是用觉醒对付，一次觉醒还不足以解决的话就吃回复道具再觉醒一次。

41 忍者特训

出现条件	任务37过关	报酬	8000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 忍者角色的专用关卡，也就是说只能在猿飞佐助和かすが里选一个出战，这里建议选择前者，原因在于佐助的固有技1的范围攻击效果比较好。这关的目的为在限定时间内击破所有敌人，由于时间不算充裕，在敌人出现的间隔里一刻都不能停留，击破一波敌人后得马上前往下一个地点，如果两波敌人离得远时就用二段跳加滑空赶路。

42 竹中半兵卫への信赖

出现条件	任务39过关	报酬	12000两
胜利条件	击破お市	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 丰臣秀吉的专用关卡，一开始竹中半兵卫会一起出战，由于丰臣秀吉的固有技都是对单体的，清理杂兵时可以多依靠竹中半兵卫。最后是对お市和浅井长政两夫妇，不过打到一半竹中半兵卫就会和浅井长政一起从战场上撤离，剩下丰臣秀吉和お市一对一，让丰臣秀吉觉醒后用固有技来打可轻松过关。

43 究极、变化の术

出现条件	任务42过关	报酬	17000两
胜利条件	击破织田信长和松永久秀	败北条件	玩家角色被击破

解说 这关需要一打二，对手是由猿飞佐助和かすが变成的织田信长和松永久秀，说是变化的，其实也跟真的没两样。两人里松永久秀喜欢远距离用牵制技，并且行动缓慢，可以先把织田信长吸引过来单独击破，最后再慢慢料理松永久秀。

44 降临、第六天魔王

出现条件	任务42过关	报酬	12000两
胜利条件	击破织田信长	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 这关可是货真价实的织田信长了，比起上一关的无论攻击力还是体力都大幅提高，就算用觉醒也不容易对付，而且最恐怖的是织田信长也有可能会觉醒，如果运气不好真碰上的话就不要硬上了，趁这段时间回收一下战场里的回复道具吧。

45 丰臣秀吉への信赖

出现条件	任务44过关	报酬	12000两
胜利条件	击破前田利家和まつ	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 竹中半兵卫的专用关卡，前期的杂兵还算充裕，可觉醒一次以减少伤害。最后要同时对付前田利家和まつ两夫妇，仍然是先对付较弱的まつ，顺便捡她出现地点附近的回复道具补回之前损失的HP，当前田利家和まつ其中一人的HP降到一半时，丰臣秀吉作为我方增援登场，二对二难度就那么大了，但要注意前田利家有可能会觉醒。

46 三日天下

出现条件	任务44过关	报酬	17000两
胜利条件	击破明智光秀	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 这关的难点在于前期没有回复道具，要等到和明智光秀交手后才会出现背着回复道具的宝箱兵，所以有可能在还没见到宝箱兵就栽在明智光秀手上了。由于杂兵的攻击意识明显加强，杂兵战时要尽量减少伤害，可配合电脑控制的武将逐个击破，另外武将最好选体力多的，如武田信玄或丰臣秀吉。

47 カラクリ兵器を止めろ!

出现条件	任务42过关	报酬	17000两
胜利条件	破坏4个箭楼	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 后期的仁王车攻击力相当高，没有必要就不要惹了，直接打目标的箭楼。这次箭楼上都没有敌人，解除锁定接近并攻击会比较方便，而且箭楼的体积很大，就算攻击不是很精准也基本不会打空。

48 德川军追击战

出现条件	任务42过关	报酬	17000两
胜利条件	击破50名足轻	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 敌兵以足轻和少量的阵羽织为主，用有范围攻击的武将出战会比较轻松，当目标数量还剩16个时本多忠胜会出现妨碍玩家，由于这关有时间限制，还是直接无视他并抓紧时间把剩余的足轻击破过关吧。

49 苍红决着

出现条件	任务48过关	报酬	17000两
胜利条件	击破伊达政宗	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 这关是用真田幸村和宿敌伊达政宗决战的关卡，难度不低，对武器和防具都有一定要求。伊达政宗出场还会带上跟班片仓小十郎，如能让电脑控制的武田信玄牵制住最好，自己就专心对付伊达政宗，不行的话就多利用战场上的障碍物来分断两人。最后要注意伊达政宗在HP不多时会觉醒，这时就算有战极槽也不推荐用觉醒和它硬拼，否则很有可能被秒。

50 断罪、复仇の果て

出现条件	任务49过关	报酬	25000两
胜利条件	击破德川家康	败北条件	玩家角色被击破

解说 西军的最后一关，使用武将固定为石田三成，目标是德川家康，不过此前还得先击破伊达政宗和片仓小十郎，这样他才会和本多忠胜一起登场。德川家康本身不算太强，只要注意他的觉醒就可以了，棘手的是本多忠胜，如果此时我方由电脑控制的武将已经阵亡的话还得一打二，所以此战一定要速战速决，拖越久就对我方越不利。

东军

1 东军、进军开始

出现条件	任务初期	报酬	800两
胜利条件	击破12名足轻	败北条件	玩家角色被击破

解说 青年德川家康使用赤手空拳作战，普通连段的攻击范围较小，应多用固有技1清理杂兵，这招威力和范围都不差，另外过关前记得把战场上的回复道具回收，以减轻下一关的负担。

2 破邪清真 森兰丸

出现条件	任务1过关	报酬	800两
胜利条件	击破森兰丸	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 这关有时间限制，前期杂兵战就不要怕受伤了，积极进攻吧，等森兰丸出现后再用回复道具补。由于是前期关卡，森兰丸的攻击意识还不算很强，攻击方法多以远距离的牵制技为主，拉近距离后觉醒强攻是最有效的破敌方法。过关后森兰丸加入。

3 无粋なやぐら

出现条件	任务2过关	报酬	1600两
胜利条件	击破3个箭楼	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 箭楼上一开始没有弓兵，可以先清理足轻让弓兵出现，以方便锁定，当然，如果不想麻烦的话也可以直接解除锁定进行攻击，杂兵无视就行了。

4 丰臣军弓兵队の奇袭

出现条件	任务3过关	报酬	1600两
胜利条件	击破40名弓兵	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 森兰丸的专用关卡，在限定时间内击破40名弓兵。弓兵很好对付，但出现位置比较分散，所以时间会多用在赶路上，还有在屋顶上战斗时注意不要站得太靠边，以免掉到下层白白浪费了时间。当目标数量还剩下3人时竹中半兵卫会出来妨碍玩家，其实在有战极槽的情况下用觉醒击破也不难，但如果时间不多的话还是专注过关吧。

5 武田埋藏金を夺取せよ！

出现条件	任务4过关	报酬	1600两
胜利条件	击破12名小判兵	败北条件	玩家角色被击破/小判兵3人脱离

解说 目标的小判兵每次只会出现两人，注意击破顺序基本不会有漏人的情况，当击破3人时猿飞佐助就会出来捣乱，现在要击破他还是有一定难度的，直接无视他就好。

6 小判兵を守り抜け

出现条件	任务1过关	报酬	800两
胜利条件	作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/4名小判兵被击破

解说 和上一关正好相反，这关要保护小判兵到时间结束，由于每波敌人击破后就会自动补充，所以可以不用杀得那么快，只要保证小判兵最低限度的安全就可以了，当敌兵接近时就用吹飞技拉开距离。

7 前田家最强夫妇！

出现条件	任务6过关	报酬	800两
胜利条件	击破前田利家和まつ	败北条件	玩家角色被击破

解说 开始是普通的杂兵战，由于没有特别这里就不赘述了。关卡最后前田利家和まつ依然是一起出战，不过单体实力不算太高，まつ可用普通连段击破，拾取道具回复后再觉醒解决前田利家。

8 豪放磊落 前田利家

出现条件	任务7过关	报酬	800两
胜利条件	击破武田信玄	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 水地形会减缓移动速度，而且杂兵里还有骑马兵，所以最好是让森兰丸出战，他的牵制技和固有技2都能有效打击远距离的目标。最后要对付的是武田信玄，战斗中要注意他的固有技1，这招不仅威力大，还有出招时被攻击不会硬直的特性，所以见到他出这招还是远离为好。过关后前田利家加入。

9 武田骑马队来袭！

出现条件	任务8过关	报酬	800两
胜利条件	作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/敌军进入特定区域

解说 这关要阻止武田军的骑兵队过桥，桥有共有两条，骑马兵会轮换着通过，所以奔走于两条桥之间的情况是少不了的，而且时间剩余越少时骑马兵的出现的频率也越快。这里依旧推荐使用森兰丸，虽然他的远距离攻击不足以秒敌，不过对于捡漏还是比较方便的。

10 金力×筋力

出现条件	任务5过关	报酬	1600两
胜利条件	击破本愿寺显如	败北条件	玩家角色被击破

解说 这关有不少装有银两的宝箱和小判兵，全部回收也是一笔不小的收入。

本愿寺显如的反击很犀利，不仅会弹返，而且还经常空中受身，遇到他反击时要毫不犹豫觉醒，以免被重创。

11 老成刚毅 北条氏政/风魔小太郎

出现条件	任务9过关	报酬	1600两
胜利条件	击破北条氏政	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 北条氏政并不像任务名里说的那样厉害，反而旁边的风魔小太郎还厉害一点，用战场的高低差分开两人后北条氏政就是任人鱼肉的对象，不用觉醒也能轻松解决。过关后北条氏政和风魔小太郎加入。

12 北条の忍

出现条件	任务11过关	报酬	1600两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/北条氏政被击破

解说 风魔小太郎的专用关卡，内容是要保护北条氏政，由于敌人会优先攻击这位老人家，贴身保护是必须的，而较远的敌人就有固有技2进行牵制。全灭初期敌人后松永久秀作为压轴出场，为了不让北条氏政过来掺和，最好用觉醒尽快击破。

13 しんがりのカラクリ

出现条件	任务11过关	报酬	1600两
胜利条件	击破两架仁王车	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 打仁王车前要先对付3名鬼兵，由于有时间限制，不妨用大威力固有技尽快解决，受点伤也不要紧，因为附近就有背着回复HP道具的宝箱兵，而另一个宝箱兵背的则是回复战极槽的道具，战极槽不够时也顺便回收了吧，之后用觉醒强攻一次性解决两架仁王车。

14 曲者じゃあ！出会ええい！

出现条件	任务13过关	报酬	1600两
胜利条件	击破かすが	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 北条氏政的专用关卡，这位老人家的招式都大开大合，对付灵敏的忍者不免吃力，攻击前记得使用固有技2，可以一定时间内使攻击的硬直变小，最后的かすが就用觉醒击破吧。

15 鬼退治！

出现条件	任务8过关	报酬	800两
胜利条件	击破8名鬼兵	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 关卡内容和西军的任务4一样。大威力的单发招式依旧是对付行动缓慢的鬼兵的有效手段，比如德川家康的固有技2蓄满后一次就可以打掉一半左右的血，待打出硬直后就上前连段，基本轮不到鬼兵出手。

16 爱と正义の证

出现条件	任务17过关	报酬	5000两
胜利条件	击破织田信长/作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/お市被击破

解说 浅井长政的专用关卡，要保护お市不被击破。浅井长政的固有技2为提升自身能力的，可以多加利用，以加快歼敌速度。最后是对お市的哥哥织田信长，有之前累积的战极槽基本不难对付，而且お市也会大义灭亲从旁帮忙。

17 信义不倒 浅井长政/お市

出现条件	任务18过关	报酬	3000两
胜利条件	击破今川にせ元	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 这次要击破两个今川义元的冒牌货，不过别看是冒牌货就掉以轻心，他们的攻击意识很强，最好采取防御反击的打法，或是觉醒强攻，第二个由于有作为增援的浅井长政和お市帮忙，会简单一点。过关后浅井长政和お市加入。

18 绚丽豪壮 前田庆次

出现条件	任务19过关	报酬	3000两
胜利条件	敌军战力为0/作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破

解说 前田利家的专用关卡，需和前田庆次一起在限定时间内抵挡敌军，由于敌军没有武将和巨型兵器，还是比较好打的，只需注意最后出现的敌兵就可以了，争取完胜过关吧。过关后前田庆次加入。

19 苍き龙と若き虎

出现条件	任务20过关	报酬	1600两
胜利条件	击破伊达政宗和真田幸村	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 同时对付伊达政宗和真田幸村，不过由于两人是死对头，会互相攻击，因此我们大可不必急于进攻，先在周围迂回，等他们大打出手后等再上前捡便宜，搞定一个后战极槽也应该满了，用觉醒击破剩下的那个完成任务。

20 分身の术！搅乱！

出现条件	任务13过关	报酬	1600两
胜利条件	击破かすが和猿飞佐助	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 一上来就要对付かすが、猿飞佐助以及他们的分身，分身和本体没有区别，招式和HP都是一样的，也就是说要以一打四。四人经常喜欢一起行动，推荐使用德川家康，远距离使用蓄满的固有技2一次能打中几个，回报很大，而且中了两三次后自己的战极槽也就满了，待他们接近就觉醒强攻。另外在初始位置的一左一右各有一个回复道具，撑不住时记得马上回收。

21 奥州笔头 伊达政宗

出现条件	任务22过关	报酬	5000两
胜利条件	击破伊达政宗	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 伊达政宗的加入关卡，开始需先清理杂兵，这关的敌兵数量不少，因此中途就可觉醒以加快过关进度，待骑马兵出来后再累积一次战极也不迟。和伊达政宗对决时要注意

他的固有技2，这招在切换为六爪流时有受到攻击不会硬直的效果，连段时容易被他反击，遇到的话就用觉醒应对。

22 贤人瞬丽 まつ

出现条件	任务17过关	报酬	5000两
胜利条件	击破まつ/作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 まつ很早就会登场，加上实力也不算太强，完全可以达成击破的条件过关。前期战极槽没满的情况下可以让电脑控制的武将先牵制住まつ，自己先打打不断增援的杂兵，等满了就觉醒一口气击破她。过关后まつ加入。

23 死守！カラクリのカラクリ

出现条件	任务22过关	报酬	5000两
胜利条件	击破24名忍者	败北条件	玩家角色被击破/木骑被击破

解说 保护木骑不被破坏的关卡，由于木骑不能动和攻击，就相当于一个大靶子，很容易遭受到攻击，而且敌兵全是敏捷的忍者，所以最好是在它周围布下防线，敌兵来一个消灭一个。推荐的武将为攻击速度快的，如森兰丸或风魔小太郎。

24 にぎり饭を守れ！

出现条件	任务23过关	报酬	3000两
胜利条件	つづら兵4人脱离	败北条件	玩家角色被击破/つづら兵3人被击破

解说 まつ的专用关卡，目的为保护背着红色宝箱的つづら兵脱离战场，一次一人，一共四次。つづら兵的行动路线是固定的，可以让前田利家负责游走于外围，自己则对目标进行贴身保护，当目标太多锁定切换不过来时，可以尝试解除锁定来打，まつ的攻击范围还算过得去，一般朝向对了就不会打空。

25 魔王の罪

出现条件	任务17过关	报酬	3000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 お市的专用关卡，和浓姬一起抵御不断来袭的敌人。お市的普通连段攻击范围很大，对扎堆的敌人效果非常好，攻击用这招就足够了，固有技2为吸血攻击，受到小伤且和装有回复道具的宝箱离得太远的话可以用这招应急。

26 里切り者は谁だ？

出现条件	任务27过关	报酬	5000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破

解说 明智光秀的专用关卡，需依次对付前田利家、まつ、浅井长政、お市和浓姬五人，并且前田利家和まつ、浅井长政和お市都是两人一起出场的。一打二时要尽量利用地形把他们分开，击破一人时，剩下的一人就用固有技2来对付，这招不仅伤害大，而且还能回复自身的体力。

27 冷眼下瞰 明智光秀

出现条件	任务28过关	报酬	5000两
胜利条件	击破本多忠胜	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 杂兵里只有鬼兵难对付些，不过可以派两位武将出战，合力进攻能减轻一些负担。关卡最后的本多忠胜仍然是强敌，HP非常多，一次觉醒还不足以击破，不过中途明智光秀会作为我方增援登场，剩下的HP就合三人之力解决吧。过关后明智光秀加入。

28 本能と欲望のままに生きる男

出现条件	任务29过关	报酬	5000两
胜利条件	击破松永久秀	败北条件	玩家角色被击破/伊达政宗被击破

解说 伊达政宗的能力很强，杂兵战基本不用担心，反而要抢在他前面多击破些杂兵好累积战极槽。关卡的难点在于最后的松永久秀，他会在HP低于一定程度时觉醒，一定要用觉醒一口气击破，否则给他觉醒的话伊达政宗就有危险了。

29 仁吼义侠 片仓小十郎

出现条件	任务21过关	报酬	5000两
胜利条件	击破浓姬	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 杂兵战没有太大的难点，并且打到一半片仓小十郎就会作为我方增援登场，汇合后可把受到的伤害降到最低。敌方最后的武将是浓姬，要注意她的机枪攻击，威力不俗，不过这招的硬直时间也很长，是我们反击的好时机。

30 救え！农民VS仁王车

出现条件	任务29过关	报酬	5000两
胜利条件	作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 这关要获得完胜的评价难度不小，必须一个农民都不被击破，对玩家的击破速度有很高要求。仁王车攻击范围很大并且不会硬直，一不注意农民就会遭遇，这里最好是使用能用固有技提高自身能力的武将，并在出现地点附近待机，等仁王车一出来就用最快速度击破。

31 战国最强、决意の稽古

出现条件	任务32过关	报酬	8000两
胜利条件	击破本多忠胜/作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破

解说 少年德川家康和本多忠胜的单挑关卡，本多忠胜虽然力重招沉，不过动作缓慢，普通攻击的第一招非常好弹返，可多利用这点制造攻击的机会。把本多忠胜的HP打了一半左右自己的战极槽也差不多有一半了，此时可回收蓝色箱子里的道具将战极补满，然后用觉醒一口气把他击破。

32 东照权现 德川家康/本多忠胜

出现条件	任务27过关	报酬	5000两
胜利条件	击破德川家康	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 敌人配置和任务27差不多，区别在于最后德川家康会和本多忠胜一起出场，这里只要求击破德川家康就可以了。武将战时可以用分散指令让电脑控制的武将拖住本多忠胜，自己专心对付德川家康，只要能制造一对一的机会德川家康根本不是对手。过关后少年时的德川家康以及本多忠胜加入。

33 丰臣埋藏金を探せ！

出现条件	任务32过关	报酬	8000两
胜利条件	击破8个宝箱	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 每个宝箱前都有一个弓兵把守，锁定弓兵基本就能找到宝箱，不过这样也有可能会出现锁定切换不过来的情况，建议从第三个宝箱左右就解除锁定手动来找，而武将则选择攻击范围大以方便命中目标。

34 山贼と小判兵

出现条件	任务33过关	报酬	8000两
胜利条件	击破10名阵羽织	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 作为中后期关卡，这关还算比较轻松，只要击破10名阵羽织就可以了，全力进攻吧。而宝箱兵是用来迷惑玩家视线的，不用过多纠缠，以免浪费时间。

35 战国最强の证

出现条件	任务33过关	报酬	8000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破

解说 本多忠胜专用关卡，需顺序击破前田庆次、毛利元就、竹中半兵卫和真田幸村，不过都是一对一，赢面还是很大的。本多忠胜的两招固有技都非常实用，1为远距离牵制，对手基本很难近身，2是加状态，增加连段的伤害以及受到攻击不会硬直。

36 缭乱无比 浓姬

出现条件	任务31过关	报酬	5000两
胜利条件	击破かすが	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 杂兵战打到一半浓姬就会作为我方增援登场，她的远距离攻击是非常好的支援，可大大加快歼敌速度。最后面对的是かすが，当她的HP低于一半时会追加一个分身，先集中火力把HP少的那个解决，受点伤也不怕，此时会有背着回复道具的宝箱兵出现，可用来应急。过关后浓姬加入。

37 征天魔王 织田信长

出现条件	任务36过关	报酬	8000两
胜利条件	敌军战力为0	败北条件	玩家角色被击破/自军战力为0

解说 织田信长的加入关卡，流程和任务31差不多，先是杂兵战中途织田信长增援，最后再一起对付敌军的武将。这次的敌武将是竹中半兵卫，他虽然不会分身，但会在濒死时觉醒，此时如果有战极槽用觉醒硬碰也无妨，没有的话还是先行远离，等他觉醒时间过了后再击破。过关后织田信长加入。

38 丰臣军中国侵攻最前线

出现条件	任务37过关	报酬	3000两
胜利条件	击破3个箭楼	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 时间只有1分钟，谈不上充裕，所以杂兵就不要管了，直接解除锁定攻击箭楼，注意当击破第一个箭楼后竹中半兵卫会出来妨碍玩家。

39 魔王VS霸王

出现条件	任务38过关	报酬	12000两
胜利条件	击破丰臣秀吉和竹中半兵卫	败北条件	玩家角色被击破

解说 和丰臣秀吉对决的关卡，使用武将固定为织田信长，友军为明智光秀。这关只有一个回复道具，所以前期杂兵战的伤害得控制到最小，可以以明智光秀为主攻，自己在一旁捡漏。关卡最后丰臣秀吉和竹中半兵卫会一起出现，丰臣秀吉的攻击力非常高，而且还会觉醒，给他留在战场上多一刻我们就多一分危险，最好用觉醒优先击破，剩下的竹中半兵卫和明智光秀一起夹击可轻松解决。

40 奇袭！桶狭间の战い

出现条件	任务39过关	报酬	17000两
胜利条件	作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/片仓小十郎被击破

解说 2分钟内保护片仓小十郎不被击破，不过敌人全是骑马兵，贴身保护是行不通的，只有先一步把敌兵击破才能保证目标的安全。如果看到骑兵已经发起攻击的话，可以用飞行道具系的牵制技应对，虽然不至于重创，但最起码可以暂时停止他们的行动。

41 传说の忍

出现条件	任务40过关	报酬	17000两
胜利条件	击破风魔小太郎	败北条件	玩家角色被击破/织田信长被击破

解说 这关需要保护织田信长不被击破，最初的两个忍者杂兵只是前菜，击破后真正的苦战才正式开始。敌武将虽然只有风魔小太郎一人，不过分身却不少，而且每击破一次后分身都会增加一个，一共要击退三次。风魔小太郎会集中攻击织田信长，战斗时要以帮织田信长解围优先，当可以觉醒时再争取短时间击破。

42 京都御马揃えに迫る危机

出现条件	任务41过关	报酬	17000两
胜利条件	骑马兵5名脱离	败北条件	玩家角色被击破/骑马兵3名被击破

解说 这关的难点在于无法使用固有技和牵制技，所以最好选择移动速度快与攻击范围大的武将出战。当第一个骑马兵脱离后，竹中半兵卫会作为敌方援军登场，他会使用固有技提升攻击力，一旦接近骑马兵基本就保不住了，要优先击破。

43 友垣

出现条件	任务44过关	报酬	12000两
胜利条件	击破丰臣秀吉	败北条件	玩家角色被击破

解说 使用前田庆次和丰臣秀吉对决的关卡，前期杂兵战里有不少鬼兵，记得攻击时不要贪刀，以免得不偿失。和丰臣秀吉的战斗是一对一，赤手空拳的丰臣秀吉对前田庆次没有任何优势，吸引他挥空招后就可以反击了，还有适时觉醒以加快进度。

44 大阪城、竹中半兵卫防卫线

出现条件	任务40过关	报酬	12000两
胜利条件	破坏5个箭楼	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 时间非常紧，一开始就得专注破坏箭楼，否则会来不及。敌军中的骑马兵看上去很麻烦，实际上只要利用得好，反而可以加快箭楼的破坏速度，方法为在骑马兵冲刺时就躲在箭楼后面，这样通过自己和骑马兵的前后夹击，箭楼很快就会被破坏。另外当破坏了第一个箭楼后竹中半兵卫会出来妨碍玩家，直接无视就好。

45 骑马队阻止、扫射せよ！

出现条件	任务37过关	报酬	8000两
胜利条件	作战时间结束	败北条件	玩家角色被击破/敌军进入特定区域

解说 浓姬的专用关卡，目的是阻止敌人的骑兵队达到地图的最下方。骑马兵以两个一组出现，由于不要求击破数量，所以在解决一个后，另一个可以慢慢打以拖延时间。攻击方法方面，浓姬的两个固有技的起手都很慢，不推荐使用，只要用普通连段就可以了。当还剩一分钟时猿飞佐助会出来妨碍玩家。

46 妙技、影武者战术

出现条件	任务41过关	报酬	17000两
胜利条件	击破今川义元	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 前期的杂兵战中就混有很多今川义元的影武者，虽然这些冒牌货HP不多，可是攻击力和本体一样的，攻击要尽量先发制人，别让他们有出手的机会。最后本体出来时还会带上3个冒牌货，可通过名字区分，只要击倒本体就能过关。

47 行く手を阻む马防栅

出现条件	任务48过关	报酬	17000两
胜利条件	破坏9个马防栅	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 很简单的一关，不用理会敌兵，使用有范围效果的固有技不断攻击栅栏就可以了，只要中间没有停顿，时间是足够的。

48 天知る、地知る、人が知る！

出现条件	任务43过关	报酬	17000两
胜利条件	击破直江兼续	败北条件	玩家角色被击破/作战时间结束

解说 前期的杂兵非常多，而且一出来就是一群，多多使用范围攻击加快不少歼敌速度。最后的直江兼续虽然有名字，但也就相当于一个HP多一点的阵羽织，没什么特别的地方，使用觉醒强攻可打得他没还手的机会。

49 终わりにして始まりの战い

出现条件	任务43过关	报酬	17000两
胜利条件	击破真田幸村	败北条件	玩家角色被击破

解说 和西军的任务49正好相反，这次要控制伊达政宗对真田幸村，不过武将阵容有些变化，真田幸村的队友从武田信玄换成了猿飞佐助，而且还不用一起打，总体来说要简单一些，善用伊达政宗的六爪流并配合觉醒的话可以实现快速击破。

50 绊の力

出现条件	任务49过关	报酬	25000两
胜利条件	击破石田三成	败北条件	玩家角色被击破

解说 使用青年德川家康和西军对决，需要顺序击破长曾我部元亲、上杉谦信和真田幸村后，西军的BOSS石田三成才会登场。这关的每个武将都有可能觉醒，战斗时切忌乱出招，以免被弹返增加对方的战极，坚持打防守反击才是正确的作战思路。石田三成的攻击力相当高，就算普通攻击也不能随便中，保险起见最好是留一个觉醒，在被连的时候用来打断他。还有电脑控制的本多忠胜是这关的关键，担任着吸引火力以及攻击援护的作用，保证他活到最后的话赢面会大很多。

玩后感 大部分都是前作的内容，新要素不多，顶多只能算是强化版。空中战要素比较鸡肋，本身角色空战连段就比地上的弱不少，即使加入了空中牵制技和空中防御等要素也意义不大。另外既然都有《战国BASARA3》的编年史关卡了，不明白为什么不把鹤姬和杂贺孙市等角色收进来，难道说还要出续作不成？

文 铭风　编 白菜　美编 sienna

风格可爱的《卡比》新作又和大家见面了。在这次的冒险中，玩家将同时控制10个卡比（无误）一同冒险。且所有的操作都将用触控笔来实现，卡比们将在玩家的指挥下又一次打败威胁世界的邪恶敌人。那么这次可爱度乘10的冒险到底如何呢，一切尽在攻略中啦。

集合！卡比

あつめて!カ—ビィ

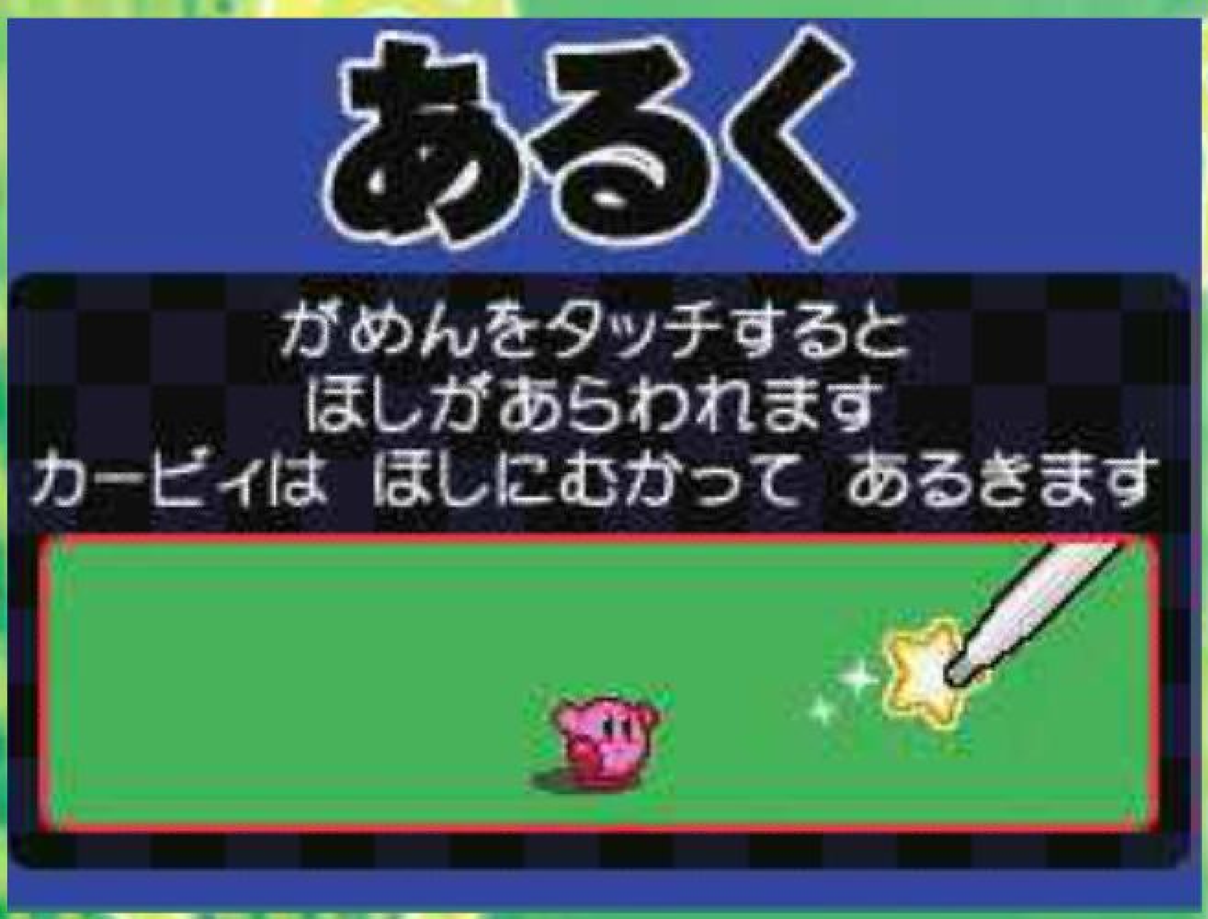
Nintendo	ACT	2011年8月4日	
日版	1人	1Gb	3800日元
无对应周边			

NDS

基本操作和系统

和以往的动作游戏不同，这次的《集合！卡比》的所有操作都将由触控笔来实现。不过实际应用起来并没有那么复杂，只有几个简单的操作。然而却能够实现攻关过程中的所有需要，下面让我们来看一下具体有哪些操作。此外后半部分还将介绍一些游戏的基本系统。

移动



卡比们的行动都由玩家点击屏幕，产生的勇者之心来操纵。首先是移动，玩家点击画面后就会出现星形标记，而卡比们就会朝着这个标记移动。同时玩家双击屏幕的话，这个标记会变大，而卡比们也会奔跑起来并向标记快速移动，游戏中要用此方法来躲避机关和敌人的攻击。

跳跃

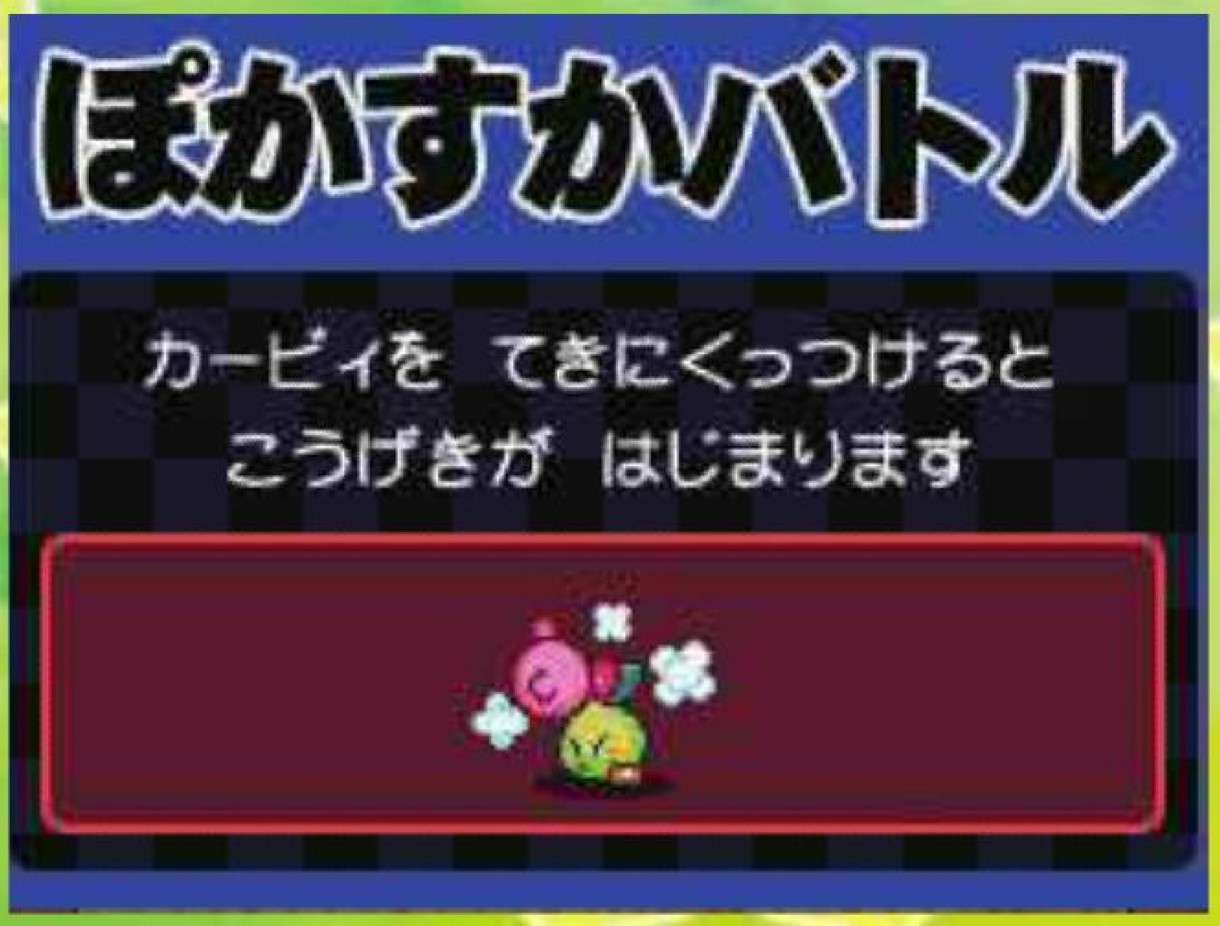
点击卡比并朝一个方向快速拨动，就会将卡比“扔”出去。而卡比飞出去的同时也能够将砖块撞开，同时玩家要让卡比上高台的话也要用这个方法。当然，高处的敌人也需要玩家扔卡比上去才能够攻击到。

抱团移动

游戏中还会有很高的落脚点或是门存在的情况。这个时候就需要玩家点住屏幕不放。这样卡比就会向勇者之心聚集过来并抱团抓住星星。玩家划线就能带动星星和所有卡比上到高处了。注意抱团移动有时间限制，可以根据移动轨迹的颜色来判断。

群殴战斗

玩家点击敌人后，只要在攻击范围内卡比们就会自动上前进行攻击，玩家反复点击也可以对敌人造成更多的伤害。当然最直接的办法还是控制数量众多的卡比都上去攻击这个敌人。



卡比数量的增加

游戏最初的卡比只有一个，而通过吃水果则可以增加卡比的数量。在上屏玩家可以看到卡比能量槽，而每吃一个水果都可以增加这个槽的能量。增加到100的时候就会有新的卡比登场一起冒险了。

近路门

在关卡中打掉砖块或是干掉敌人后会有可能出现近路门。近路门的作用就是进入后从其他路线前进，基本上是将玩家发射到终点快速过关。不过近路门在初次开启时是透明的，需要玩家在正常路线通过关卡一次后才能够使用。

机关和敌人

游戏中的机关和敌人千变万化，然而大多数机关的开启方法都是一样的。那就是将卡比扔到相关位置让它们来进行开启。不过有些机关有人数的要求，玩家要在卡比增加到一定数量后，才能够开启。同理还有敌人，一些巨大型的敌人只凭1、2个卡比是打倒不的，但拥有了10个，并全甩上去攻击后，就能轻松搞定了。

卡比的受伤情况

游戏中卡比并没有血量存在，受到攻击后就会变成蓝色的受伤状态，但是依旧不会减员。只有在蓝色的卡比再次受伤，才会变成天使飞走并减员。不过变成天使飞走时玩家还可以扔活着的卡比上去将天使卡比拽回来继续战斗。蓝色的卡比在关卡中想回复，只有通过特定地点的恢复环才能变回粉红色。

点击小游戏

游戏中启动某些机关和使用近路门时，需要玩一个点击小游戏。而内容也十分简单，就是狂点下屏的卡比脸图案就可以了。能量满后才能发动机关哦。

关卡界面

1.关卡名称
2.关卡评价
3.获得金币的情况
4.过关最高分
5.当前卡比数量

道具

卡比会在关卡中获得各种各样的道具。虽然道具的种类并不多，但对过关还是非常有帮助的。这里就为大家介绍一下。

道具	用途
水果	增加卡比能量槽的主要道具，根据水果的种类增加的能量值也不同
大番茄	能让卡比能量槽一下增加到100的强力道具
钥匙	能够在关卡中获得，卡比会带着钥匙继续前进
宝箱	拥有钥匙的话就可以打开宝箱，获得其中的物品
大糖果	卡比吃了后在一定时间内会变大，直接干掉碰到的敌人。同时还能够破坏普通形态不能破坏的砖块
金币	每关都能够收集到一定数量的金币。收集到一定数量的金币后就能开启隐藏要素

过关评价和称号

游戏过关后，根据玩家的过关时间，在游戏受到的伤害等等，会分别给玩家金银铜的称号，以星星的形式表示，同时在关卡选择界面也会显示。这个评价是可以反复进关卡挑战的，同时除了这三个评价外用其他过关方式过关也会有评价。这里把所有的过关称号列举一下。

称号	条件
ゴ–ルド スタ–	金星评价，过关过程中没有受到过任何伤害
シルバ–スタ–	银星评价，过关过程中没有任何卡比进入过天使状态
ブロンズスタ–	铜星评价，过关过程中没有损失卡比数量
なんとかクリア	总算过关了，没有评价。没有满足上述条件后过关后出现
ちかみちでクリア	不走寻常路，利用近道传送过关，没有评价

黑暗袭来，卡比的新冒险再次展开！

流程攻略

故事又回到了希望之星。在南边的小岛上卡比正在悠闲地享受生活。然而幸福总是短暂的，突然天空被黑云所笼罩，一个大骷髅怪物出现了。这个长着骷髅头的BOSS叫作**ネクロディアス**，由于它十分讨厌光明，所以将世界都变成了黑暗的颜色，而与此同时它手中的杖还放出了闪电打向了卡比。

在闪电的作用下卡比分裂成了10个，并分散开来，而骷髅头也趁这个机会让卡比的分身一个个消失，最终只剩下一个卡比的分身了。难道希望之星就将永远陷入黑暗了吗？

这个时候出现了一颗名为勇者之心的星星，它用心灵感应告诉卡比：“我将引导你们。一起战斗吧。”让卡比恢复原状的方法就藏在骷髅头的杖内，于是卡比就此展开了旅途。

第一大关 グリングランド

1–1

要点：第一关主要是为玩家介绍系统方面的东西。玩家踩关卡中的感叹号后就会出现教程，一路上会告诉玩家如何控制卡比走路、抱团移动以及扔卡比。由于这些东西在系统里面都介绍了，这里也不多说了。

彩虹金币：过关后玩家会发现第三个还没拿到，其实途中的大萝卜机关拉下来后就可以获得了。只不过第一次打时玩家凑不够5个卡比的。过关后再次进入就好了。

1–2

要点：本关会出现大猩猩敌人和大型食虫草，注意要等它们发动完攻击松懈的时候再点击控制卡比上前攻击，不然白白受伤。

彩虹金币：第一个紫色伸缩的花处，在伸长的时候将

卡比扔上去将其扳倒，就可以打碎砖块并获得金币了。

1–3

要点：这里出现许多重量机关，点击后卡比会上去将其压下来（怪不得要5个卡比才能玩这关）。玩家要赶着在机关作动时前进，不然近路会被封，要重新压。另外蜘蛛不会攻击，只会抓人。被抓住的同伴要赶紧救下来。

中BOSS战：在树顶会进行中BOSS战，在这个大胖鸡滑翔的时候扔卡比抓它下来。然后它会扔榴莲，快速躲开落点就可。此外它还会举炸弹来扔，将卡比们控制在它身体下面并一举抓下来就可。

彩虹金币：关卡最后的房间内会遇到拿着彩虹金币的蜘蛛，速度扔卡比过去在它逃跑前搞定就可获得了。

1–4

彩虹金币：途中会进入分支路线，在经过了刺藤条来到四个喷毒怪的场景后，往右边走，就可以和巨大蝙蝠战斗。胜利后拉动最右边的藤条就可以获得金币。另外继续前进的话要拉动左2藤条并进入大炮。

1–5

要点：红鼻子怪物会顶住砖块不让玩家前进，玩家要不断让卡比撞击砖块才能将它顶走。最后中间的门前的大红鼻子，追上它并拉它尾巴，之后的连打游戏成功后就可干掉它了。

彩虹金币：关卡结束前有块要10个卡比才能压动的地板。踩上去就会出现获得彩虹金币的道路了。

1–6

要点：钻地型敌人冒出地面前地上会有尘土，要赶紧躲开，将它身上的水果都顶出来后它会自爆。弹跳蘑菇会将卡比震晕，要抱团用触控笔引线移动。这里会碰到泡泡毛毛虫，要扔出卡比才能在它跑掉前获得它身上气泡内的道具。

骷髅钥匙：这里会初次获得骷髅钥匙，获取后就会被传送，在异空间内将带宝箱的骷髅头拽下来才能开启宝箱。注意这里卡比被抓走是立刻减员的。骷髅宝箱里面是金币。

中BOSS战：这里要和扔炸弹的地鼠战斗，首先把它的手下干掉。在地鼠冒出前两边的土会松动。然后看准机会扔卡比。接着记得躲避带刺的地鼠并攻击地鼠BOSS就好。

彩虹金币：途中会有个巨大的钻地型敌人，猛烈撞击它就能让它吐出彩虹金币来了。

1–7

要点：顶下机关电梯就会上移。上升过程中能撞掉的砖块抢先撞掉，不然卡比被夹在当中立刻变天使。之后要根据告示板的提示来抓相应的字母。

集合！卡比

彩虹金币：上升过程中玩家会看到带彩虹金币的敌人，拉下来就可以了。

1–8

要点：注意蜘蛛的抓人和大树的吹风。挡路的树人要扔卡比将其撞倒，但是不要被尖鼻子刺到。将卡比都扔到树洞推倒树木后，乘浮木的时候也要注意速度撞开前方的障碍，包括最后的大树。最后阶段会遭遇滚木，要在土地上躲它的空隙。

彩虹金币：大炮前进路线选择右下，在最后就可得到彩虹硬币了。

1–9

彩虹金币：巨大化的过程中撞开砖块就可获得。

中BOSS战：巨大的钻地型BOSS，生命力比较顽强，但注意移动不要被它顶到并不断撞它身体就好。

1–10

要点：进入水下时有呼吸限制，所以要尽快移动和撞碎砖块。途中的贝壳和裂缝里的气泡可以帮玩家补充空气。另外这里很多金币都在贝壳里，使劲撞吧。

中BOSS战：躲开电流撞它肚子，十分简单。如果玩家边躲边撞没信心，可以专心躲避。之后趁它喘气的时候乱撞吧。

彩虹金币：按下青苹果机关后收集所有青苹果，然后得到巨大化糖果并冲刺就可得到了。

BOSS 关

对着脸使劲撞就可以，一定时间后它会升高，所以要先将下面的树干撞掉，不过树干会露出蘑菇和尖刺，这个时候要停手。与此同时上方还会掉两种果实，红色的是直接下落的，而绿色的会进行弹跳。但是只会向左边弹跳，注意躲避。胜利后第二大关开启了。

第二大关 サラサンド-ラ

2–1

要点：小心仙人掌敌人，卡比和水果在流沙上时会缓缓下落。所以移动要快，水果也要赶紧吃掉。

彩虹金币：第一个门不要进。一路向前走水中路线，掉下后有分支时走左边。

2–2

要点：最初的仙人花和后面叠起来的敌人，最好用抱团移动的方式将卡比都停在它们头上，一举消灭。最后会到云彩上去，快速将云抓下来即可。

彩虹金币：看到彩虹金币后向前，遇到积雨云后返回金币处，让雨

将附近的植物弄到最茂盛后就能够砸开砖块了。

2-3

要点：一开始是个按钮小游戏，撞闪亮的按钮就可。之后强调的是快速移动。拉动拉环后需要快速前进，躲避大砖块和下落的尖刺都需要掌握快速移动。这里的中BOSS是大仙人球，采用抱团移动打头的战术就可。

彩虹金币：进入近道门右下的门（要注意躲避大砖块），大炮将卡比发射出去后瞄准才能得到。

2-4

要点：这里上手就有两个分支，上方路线才有彩虹金币拿。两个路线都一样，但要注意这里会有旋风怪扬起尘土，玩家只能看到怪物的轮廓。后面有个按钮游戏玩家要不就先干掉尘土怪，要不就根据按钮的抖动来判断按哪个按钮吧。

彩虹金币：在上层通路内。开启炸弹通路，干掉上层左右摇摆的黄色仙人掌，进门。在砖块上方，下面土内的敌人会将砖块撞碎的。

2-5

要点：升降机关卡，记得提前撞炸弹来清除上方的障碍防止卡死。然后是很有爱的气球游戏，要操纵卡比们左右移动来控制气球的上升方向，躲避针球吃到问号。

彩虹金币：干掉大仙人球可以得到钥匙，开启宝箱后获得。

2-6

要点：这里要躲避天上扔东西的鸟。接着以撞击来推动圆盘，途中还要开启机关消除阻碍。最后要和圆盘战斗，撞击两边锁链的小怪可以撞碎它们，让两边重量平衡后就可以攻击BOSS的护罩，然后直接攻击本体了。

彩虹金币：在一个炸弹下方有星形岩石的地方，推开岩石，拉铁环让炸弹掉下后进门。最后就可以得到。

2-7

要点：在沙尘暴要爆发的时候赶紧躲在障碍后面，不然损失惨重。

彩虹金币：前进途中玩家会看到彩虹金币，趁没有沙尘暴的时候赶紧绕下去顶碎挡路的石块就能拿到了。可能要循环好几次，对玩家的意识也是种考验。

2-8

要点：顶炮弹敌人背后的机关可消灭它们。途中会和鸡蛋飞蛾战斗，要顶光滑的一面。另外沙鸡蛋会让玩家视野模糊，要小心。踩动机关后出现的炸弹要快速推到底才能炸掉砖块进门。

中BOSS战：首先要躲避好大机械爪子抓人，然后BOSS会扔炸弹下来。观察尘土的位置将炸弹推到BOSS下方就可以让它

爆炸了，然后要控制卡比们去拉BOSS的环。反复三次后会进入按键小游戏，也就胜利了。

彩虹金币：和鸡蛋飞蛾连战结束后拉动环就可看到。

2–9

要点：这里有诸多分支，只过关的话就按照绿→紫的顺序进门。而想要体验全部关卡内容则要按照橙→绿→青→黄→紫的顺序进门就可。

彩虹金币：紫色门的电梯场景的最后可以看到彩虹金币，记得从左边下去，不然吃不到。

2–10

要点：顶红色爆炸图案的砖块可以一下子破坏所有的砖块。将巨型砖块吊起来后沙漠就会缓缓上升，然后玩家就要在这个有时间限制的条件下赶紧前进，直到最后。

彩虹金币：在有10人才能开启的平台处，快速来到最上方。然后向右看到一大堆砖块，快速顶到爆炸砖块处，这样就能拿到彩虹金币了。

2–11

要点：将小鸟解放出来，本关的任务就是将它们安全送到鸟妈妈那里。

彩虹金币：在巨大刺蛋出现的场景，躲避后来到左边可得到钥匙。开右边的箱子就可得到彩虹金币。

BOSS 关

植物蛇BOSS，这里攻击的原理就是在它冲上来的时候抬高杠杆让它吃不到力，然后撞晕后再压下杠杆砸它。期间它会扔尖刺和仙人球小怪，注意躲避和清理。另外尾巴伸出的时候也要赶紧围上去打掉。

第三大关 デデデリゾート

3–1

要点：来到了老朋友企鹅大王的房间，在这里玩个抽奖游戏。不断抓飞过来的物品，由于进入新大关后卡比数又变成了1个。所以这里也是增加卡比数量的最好场所。飞来的水果中哈密瓜绝对不能放过。

彩虹金币：途中会飞过来，提前就位将气泡抓下来即可。

3–2

要点：依旧是企鹅大王房间的小游戏，是一个弹珠台小游戏，会根据玩家的卡比数量决定游戏次数。这里两个硬币很容易获得，只要控制弹射出的能量就可以。两个金币的能量分别是满能量少两格和两格能量。

彩虹金币：控制为满能量少一格就能得到。

3-3

要点：冲浪小游戏，拨动触控笔来让滑板跳跃，从而吃到各种水果。本关卡内有多个跳台，在滑板滑到跳台的同时跳跃就可飞到上屏吃到金币等大量好东西。关卡后半还要注意躲避刺球。

彩虹金币：第四个跳台跳跃就可吃到金币。

3-4

要点：这次是从飞行怪手里抓指定的卡片。要注意的是最后的卡片很多，最好抱团飞到高处等它过来顶掉。

彩虹金币：全部卡片抓对后飞行怪会抓着金币飞过来。

3-5

要点：水中关卡，堵住门的大眼睛敌人需要玩家控制卡比们围着它绕圈。然后它会眩晕，抓住它的舌头拉走即可。途中会有分支，想要全收集，至少要过关两次。下方路线的最后要躲避迎面而来的木船鳗鱼BOSS，类似之前躲沙尘暴。它会在中路来回游动，每次到来前都会有水泡出现提示

玩家，及时躲在上下的凹穴里，然后撞击它身体。另外水泡也可以给玩家补充氧气。从下方路线过关后就能够进入3-6了。上层路线的最后则要对战乌龟BOSS，虽然它学会了召唤钉刺的新招，但依然不是玩家对手，撞它肚子就能赢。

彩虹金币：有分支路线的时候进入上方的门，在最后干掉乌龟BOSS后获得。

3-6

要点：这里很多道具（包括门）都被装在气泡里，要在它落下的时候不断接触才能打破。通过地鼠场景后会有旋转平台，利用卡比们的重力转动平台可吃到不少水果。章鱼型敌人需要绕到身后拔掉气门芯让它漏气。另外这里还有钓鱼小游戏，将巨大鱼钓起来后可以看到黄金小胖子。

中BOSS战：机械长蛇，要注意在它吸气时跑开不要被吸走，跟踪导弹则要绕圈躲避。之后它会游动，在不带刺的时候趁机上去破坏它的身体部位就可。破坏一半后它会快速冲刺，同时身体上部分部位带刺，看好位置扔卡比到不带刺的部位进行破坏。

彩虹金币：前进途中可以看到，在地鼠扔榴莲的场景内。将星星方块顶掉就可以得到了。

3-7

要点：沉船关卡，在第二个场景内要注意下落的水流，有声音提示。在没有水流的情况下抱团移动就可抵达对面了。罗盘处不断扔卡比上去就能触发水位机关。电击水母在有水的时候超级厉害，而当水位落下时就可以撞击它并获得内部的道具了。和大星星方块对战时优先把落下的小方块撞掉再撞大的，不然后面没立足点很容易全灭。

彩虹金币：前进途中在桥下可以看到金币，引诱喷水鱼将彩虹金币顶上来就可以获得了。

3-8

要点：冰雪关卡，冰面比较滑，加上会变刺的小毛毛，很容易让卡比受伤。途中会收集到火炬，可点燃火把让挡路的雪人消失，但是有时间限制。这里后两个金币都需要玩家十分熟悉关卡并将火炬带到最后的雪人处。遭遇大喷冰猪的时候要撞掉它喷出的冰然后围攻它才能继续前进。最后会遭遇一个大冰块，如何在躲避它压卡比的同时将它撞碎，这个就看玩家的水平了。

彩虹金币：剧情中在被雪球滚到后向右飞后撞开砖块就可以获得。当然只有卡比数量在5个以上才能够撞到有彩虹金币的这边。

3-9

要点：逃跑关，这里冰恐龙会一直在后面追玩家。在它嚎叫时会进行冲刺，玩家需要控制所有卡比都来到场景最右边。这里所有的金币都在追逐场景内，就需要玩家有准确的扔卡比能力。最后还要在它咬碎三个铁块前将星星机关启动。

彩虹金币：追逐过程中很容易看到，赶紧将冰块撞碎就可获得。

3-10

要点：企鹅大王的城堡，这里不断撞铁球可以推它前进并撞坏障碍。第一个场景最后发现没有出口，但三幅画内有一幅会盯着玩家看，把它拽下来就有门了。

中BOSS战：装甲老鼠，撞坏它的盾牌后就能直接攻击了。记得躲避它的铁球攻击。

彩虹金币：在看到第二个铁球后，将铁球往左边推。直到撞坏砖块。然后内部是三幅画，将中间最大的城堡画拽下来就能看到彩虹金币。

3-11

要点：

摇铃后鸟妈妈会带玩家飞上树木。这里整个关卡都会根据卡比的体重进行倾斜，要利用这点来让刺球离开。虽然场景中的物品在倾斜后威胁不大，但是要注意非常重要的一点就是不要让场景一直倾斜，否则树倒了玩家就会看到10个天使了……场景变红后就记得换边。后半部分是乘鸟飞行，十分简单。

彩虹金币：树木关途中可看到，注意不要被刺球滚到。

BOSS 关

我们的老朋友企鹅大王登场了，这里类似弹珠台，将它扔下来的炸弹撞回去，并在爆炸的时候让它吃到炸弹。其中黄色的是快速炸弹，而绿色的则是慢速炸弹，算好时间让它们都在天空爆炸，BOSS很大很容易被炸到。后面它会下来用飞腿，不过感觉是送给我们打。砸锤子的时候看准跑它身后，下来的时候就可以一举把它干掉了。

第四大关 マグマウンテン

4-1

要点：岩浆场景，这里遇到火焰攻击后卡

比会着火，然后会有个时间条，转完就玩完。只有碰到水泡或是进入水池后才能消除。途中需要推动水泡来凝固岩浆怪，撞碎后才能前进。这里还会遇到眼球型敌人，顶它后会流泪，浇灌到植物后会让植物成长，不过只能顶三次，许多机关需要用到这个能力。

彩虹金币：第二个场景会有拉草的机关，这个时候不管直接右行，在岩浆降下时可以得到钥匙。再继续前进就可看到宝箱。

4–2

要点：乘坐战车前进，卡比的数量就是炮弹的数量。触控笔决定准心位置，点击可发射卡比。途中会有一种绿色机关，要射中周围所有的绿色按钮才能够得到其中的物品。后期要优先攻击炸弹砖块让挡路的墙消失。

中BOSS战：和大战车对战，要轰掉它的炮台以及和BOSS眼睛颜色一样的按钮。不过注意不要打到骷髅按钮，否则会立刻再生4个炮台。最后红眼睛时BOSS会改变姿态，要轰爆红色按钮需要打两下。

彩虹金币：本关的彩虹金币在前进途中必定能看到，不过被围在绿色机关内，需要击打周围的四个按钮才能够获得。

4–3

要点：火山场景要将落下的熔岩撞掉，不然砸碎落脚点或是轧死卡比就GAME OVER了。本关的水果很多，提升卡比数量可以选择这儿，顶掉问号熔岩经常会出现哈密瓜。最后会有一个超大熔岩，需要顶脆弱的部位，顶掉后可拿取金币。

彩虹金币：在有大量星星砖块的地方，顶掉最左下的砖块进门。在之后的场景中利用上方的落石破坏砖块就可以得到彩虹金币了。

4–4

要点：猪鼻牛会不断喷气，要趁间隙冲过去干掉它。幽灵是无敌的，靠近它反而会被卷走并回到关卡初始处，好在行动规矩是固定的，记得绕开。走水下路线的话这里的水很浑浊，空气的消耗在两倍以上，途中不要忘记撞贝壳。当然，在水中依旧不要被幽灵撞到。

彩虹金币：途中会看到骷髅钥匙，胜利后获得。

4–5

要点：本关骷髅幽灵会来袭击，记得抢先攻击将它们拉下来，不然卡比被抓再救就被动了。之后走下面的话会一片漆黑，只能看到火焰照耀的部分，小心钉子……来到遗迹机关处，玩家要不断扔卡比去转罗盘让平台上升。期间捣乱的小怪扔一个卡比过去就能搞定，而超大铁球出现时要控制所有卡比下来，让平台下降一下子才能幸免。

彩虹金币：这个比较难。在关卡初始处的回旋钉板处玩家可以获得紫色大钥匙，而这个钥匙开启的门在关卡最后，期间那个拿钥匙的卡比不能被打成天使形态，炸弹和钉子之类都是致命的。

中BOSS战：想拿到彩虹金币还得和门里面的牛头幽灵骷髅战斗。当然首先是干掉小骷髅幽灵喽啰。

4-6

要点：一开始要拉动丝带把伪装的场景去掉才会出现门。然后要在黑暗中作战，用仅有的光亮判断敌人和机关的位置，然后行动。走下方路线的话会遇到提灯的铠甲，之后要把蝙蝠干掉才能继续点蜡烛前进。之后会获得火炬，可以自己点蜡烛了，火焰砖块需要拥有火炬才能撞爆。一路照明前进，最后发生戴帽子幽灵吹灭火炬的剧情，不要回头继续利用蜡烛来判断情况前进。

彩虹金币：在关卡最后平地上会有个灰色砖块，引诱坟墓敌人将砖块压碎后就可以得到彩虹金币了。

4-7

要点：阴暗的森林，只有偶尔出现的闪电才能让玩家看清楚道路。初期的敌人都是弹跳方块，注意攻击。进入房间后有很多会砸下来的砖块，听声音可进行判断。接着是巨大的回转砖块，要攻击脆弱的土层。途中还有个恶魔之门，在黑暗中会和正确的门调换位置，玩家要选到正确的进入。在被巨大黑影追时要赶紧向右逃跑，最终启动卡比雕像把它打飞。

彩虹金币：干掉第二个巨大的回转方块就可以得到。

4-8

要点：巨手可以撞坏，然后进入倾斜塔关卡，和之前的树木相同，体重决定关卡的倾斜方向，决不能停留一个方向太久。而且塔这里墙壁不牢，很容易摔出塔外。途中的铁刺球十分厉害，绝对要躲开。最后进入云彩场景，用大炮可以吃到很多好东西。

彩虹金币：进入云彩场景玩家就可以看到，然后利用大炮快速前进，在可以打到云彩的时候果断吃下来。

4-9

要点：在4-8和4-11关分别开启了按钮后才能进入此关。推动蝙蝠墓碑，会看到BOSS的大门，不过被两条锁链封印着。这里几个门内都是以前遭遇过的中BOSS，不过强力了不少，玩家的容错率也低了。每个BOSS干掉后可去左边的恢复环恢复一下。全部干掉后就解开锁链并获得钥匙。

中BOSS战：这次面对的是黄金蝙蝠，它会召唤诸多喽啰挡着。玩家要控制卡比将挡路的清除，再一击抓住黄金蝙蝠。如果限定时间内没有搞定它，它会变身。这个时候玩家让卡比集中，在砸下来的时候再点屏幕闪开。之后它又会回到带小喽罗的阶段。如何快狠准地收拾敌人，在这场战斗中很能体现出来。

彩虹金币：先不要推动蝙蝠墓碑，向右推动骷髅墓碑（先要清小骷髅），里面就是彩虹金币。

4-10

要点：宇宙人会把按钮带走，杀进去后发现宇宙人把飞船设计图带走了。一共8份，分散在各个门内。之后调查拼图旁的感叹号虽然可以乘飞船前进，但是却不堪一击。所以要去找回设计图。

蓝门内要扯丝带撕下伪装才能够攻击扔炸弹的敌人和得到第一个设计图。第二个设计图需要玩家推石头比下面的敌人快很多。黄色门里第一个图要把鸟拉下来正好砸碎砖块，第二个图要开启最后的星星机关，然后把外星人的画拉下来。橙色门内第一个碎片在贝壳内，第二个要顶碎砖块，注意氧气消耗。第三个则要顶机关让炸弹炸掉砖块得

到。收集差不多后就可以制作飞船向太空迈进了。然后是个小游戏，玩家需要点相应炮台的按钮来干掉袭击而来的陨石。

彩虹金币：飞船迷你游戏中，和一波香蕉苹果一起出现，射准了就可以。

4-11

要点：完成4-10后进入本关，飞船遭受了毁灭性的打击，卡比们来到了陨石上。这里是无重力关卡，类似水中但移动速度很快。黑洞敌人吸引玩家的时候远离就可以。进入内部后会出现无重力机关，顶下后赶紧前进才能抵达终点。过关后开启4-9关。

彩虹金币：途中会乘坐移动电梯，期间将所有的音符按钮按下就可以在最后获得了。

BOSS 关

通过了4-9关，终于能面对最终的BOSS了。这个巨大的猪头骷髅会先在火山内扔石头，之后会乘坐大炮到本体那里进行决战。要用大炮攻击它头上的包。暴怒后回到1阶段，但是要用容器接熔岩石。两个阶段循环几次后就迎来最终的胜利了。

第五大关 ネクロネビュラ

※注：进入本关需要满足一定要求。首先要通过前四大关。此外比较变态的是前四大关所有关卡中的彩虹金币玩家必须全部获得。好在普通金币的获得数量没有要求。

收集了所有彩虹金币后盗贼团的船会向靠过来，发生剧情，利用彩虹的力量破除了最终BOSS所在地点的封印，卡比终于来到了这个邪恶家伙的老巢。本关的四个小关就是前四个大关的BOSS，全部干掉后就可以迎战最终BOSS了。

BOSS 关

干掉4个BOSS后就可以进入这个最终关卡了。在房间里看到了那个杖，而同时BOSS也登场了。先是双手阶段，当双手施放重击的时候用卡比撞击手背。要注意的是这里要同时破坏两只手，不然BOSS会进行修补。然后BOSS会双手合一，这个时候你可以让卡比扔上去攻击，但是要及时逃出来，不要被双手拍死。将手拖下来后就可以围殴了。

然后进入空中作战，记得躲避激光。BOSS口中会出现眼球，看到就上去围殴，直到BOSS快放出激光。将BOSS头部毁灭后，最后是一个点击小游戏，胜利在向你招手。

在勇者之心的帮助下，卡比战胜了邪恶。同时也获得它留下的杖，卡比终于恢复了原状。乘着传送星，卡比回到了又恢复光芒的故乡——希望之星。

收集要素

前面已经说了，在每个关卡中都能够收集到金币，从而开启隐藏要素。作为游戏中最大的收集品，一共有184枚金币分散在各个关卡中。在游戏进行到一定程度的时候，传说中的盗贼礼帽老鼠也会登场，它会给玩家金币地点的提示。收集到的金币能够开启的隐藏要素也有14项，其中多为小游戏。下面为大家例举一下。

金币数量	开启隐藏要素
5枚	小游戏“さんじょう!モグモグだん”
10枚	追加音乐点唱机模式，能够在此模式中欣赏游戏中的音乐。
15枚	小游戏“カ–ビィのたいけつ！ ピンボ–ル”
20枚	小游戏“かぞえる!!カ–ビィ剧场”
25枚	小游戏“○△□けんけん”
30枚	小游戏“空中探检队EOS”
50枚	小游戏“カ–ビィマスタ–”
65枚	追加アルバム（相册模式）（能够查看游戏中的动画）
80枚	チャレンジリスト1（显示挑战项目列表1的具体内容）
100枚	チャレンジリスト2（显示挑战项目列表2的具体内容）
120枚	チャレンジリスト3（显示挑战项目列表3的具体内容）
140枚	チャレンジリスト4（显示挑战项目列表4的具体内容）
160枚	チャレンジリスト5（显示挑战项目列表5的具体内容）
184枚	かちぬきサバイバル

挑战项目列表

在收集要素内有挑战项目列表显示的内容。其实这是游戏中的一个类似奖杯形式的东西，在达成第一个挑战的时候就会开启。选择关卡时可以点击第二个蓝色的徽章图标进行查看。

玩家在总的游戏过程中按照要求完成一定的游戏内容后，就算完成这个挑战了。这恐怕是比过关和收集金币更加有趣的事情了。同时挑战内容的存在也让通关后的玩家有了继续进行游戏的动力。这里我们就把所有的挑战内容为大家公布一下，方便大家对照进行。

挑战项目列表 1

挑战项目	内容解说
10にんでクリア	在不使用近道的情况下以10人的阵容，通过1–8
おいしいフル–ツ	在获得了所有水果的情况下，通过1–3
プッポンハンタ–	干掉50个プッポン。プッポン是关卡中那种绿色敌人，游戏开始后就会计算
はじめての10にんゴ–ル	第一次以10人的阵容过关
おうごんのテキ	干掉黄金的プッポン。黄金的プッポン在关卡1–4，打碎晃动的草丛右边的砖块就可见到，别让它逃了
はじめてのゴ–ルドスタ–	第一次获得金星评价
はじめてのきょだいか	第一次让卡比吃到巨大糖果变大

挑战项目列表 2

挑战项目	内容解说
ゆれてもへいき！	取得3–11关的所有水果
すなのじょおうを10にんで	以10人的阵容打倒第二大关的BOSS（即BOSS战不能死人，下同）
もりのおうさまを10にんで	以10人的阵容打倒第一大关的BOSS
おいしいブロック	破坏2–7关的水果砖块
しっぱいせずにGOAL	在1–7关最后抓取黑方块时，一次都没有失误就抓到了GOAL四个字母
ききゅうマスタ–	在2–5关乘坐气球时取得所有的问号
さらわれないよ	取得骷髅钥匙后和骷髅头作战时一个卡比也不丢失，最后获得骷髅头的宝箱

挑战项目列表 3

挑战项目	内容解说
ひとりでライバルにしょうり	以1人的阵容打倒第三大关的BOSS
ブロンズはイヤ！	所有关卡的评价都为银星或金星
よゆうのおいかけっこ	取得3–9关的所有水果
スタ–ライダ–	3–3关，乘坐星星冲浪时，获得所有水果
キャッチマスタ–	3–1关，泡泡猫猫虫身上的水果全部获得，期间不能摸到炸弹
パネルスナイパ–	3–4关，砖块上的水果全部获得
ポンポンボウラ–	3–2关，一把内获得弹珠台所有奖励

挑战项目列表 4

挑战项目	内容解说
ブタっぽいボスを10にんで	以10人的阵容打倒第四大关的BOSS
あついのおことわり	4–1关，不用近道门也没有被火烧到的情况下过关
ナイスドライブ！	4–2关，不用近道门战车也没有受到过伤害的情况下过关
10にんでクリア2	4–9关，不用近道门并以10人的阵容过关
あかるくしよう！	4–6关，将所有蜡烛都点燃的情况下过关
もどるのはおことわり	4–4关，不用近道门并一次也没有回到ブリンバ处过关
ピカピカうちゅうせん	4–4关，收集所有的宇宙船设计图，并在没有受到过伤害的情况下过关

挑战项目列表 5

挑战项目	内容解说
おうごんのテキ2	打倒黄金的ワドルディ。这个黄金小胖子在3–6关，钓上巨大的鱼后出现的门内
いつでもゴ–ルへ	发现30个隐藏的近路门，游戏开始后就开始累计
おおきいことはよいことだ	巨大化后干掉10个敌人，在关卡1–9关有两个大糖果，可以用来刷
ぜんステ–ジクリア	全关卡通过，跟评价没关系，过关就好
さいごのテキを10にんで	以10人的阵容打倒最终BOSS
ゴ–ルドスタ–マスタ–	所有关卡都获得金星评价
メダルオ–ルゲット	获得所有金币，根据关卡提示来找就可，金币的顺序和关卡中出现的顺序也是一致的

玩后感

作为一款NDS作品，本作以全触摸为特色，让玩家在NDS上能够用触控笔来控制卡比所有的行动，并打倒敌人开启机关等等。而且在这个基础上也没有丧失“《卡比》系列”原本的动作性，是款新颖又好玩的作品。诸多的挑战要素和特色的关卡都让游戏十分耐玩。此外游戏中卡比的动作等都十分可爱，玩起来让人爱不释手。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛　文 月下雪影（威奥数码娱乐）

烧录卡博物馆

烧录卡名称：智慧宝盒1代	
生产厂商：新慧福	
适用主机：GBA	
存储容量：64Mb/128Mb/256Mb	

在介绍了这么多的主流GBA烧录卡之后，还有一款更为低端但市场占有率同样不低的烧录卡不得不提。如果要用一个词为它做个开场的话，那么“普罗大众”想必是最合适的，没错，它就是新慧福公司出品的智慧宝盒系列烧录卡，在民众之间，它有另外一个更为简单的称呼，叫做聪明卡。这个称呼主要来源于卡带上的LOGO：“WISE CARD”，很多玩家因此就直译地叫起了聪明卡，但其实他们大部分都不知道它实际上还有另外一款“配套周边”：WISE BOX，也就是烧录卡的烧卡器。之所以很多玩家都不知道烧卡器的存在主要也和智慧宝盒当初的市场定位有关。在当年那个烧录卡动辄就5、600元的时代，即便是最低端的GBALINK也需要2、300元才能买到，而64Mb的智慧宝盒全套只需要180元，单买卡带的话80元就搞定了，当年一张64Mb的盗版GBA卡带至少也要50元，多花30元就能重复使用，这对于很多并不富裕的学生玩家来说，几乎就是天赐的圣物，而且当初的很多商家也都大力推广它，因为比起卖盗版卡带，推荐它的利润能更多一些，毕竟盗版卡可以在任意地方够买，而烧录卡却“只能”在你这里烧录游戏，这也不难理解为什么很多玩家都不知道烧卡器的存在了吧，因为它的销售方式几乎就是机卡分离的，商家只管出售卡带，烧卡器则留作自用，目的是等买了卡带的玩家来烧录游戏，这种循环式的销售策略也导致了后面一大批此种定位的烧录卡出现，包括灵锐卡、龙卡、阳光卡、魔卡、充值卡和后期的火线卡等等。当然，在这之中只有新慧福的智慧宝盒最知名，毕竟它是这个领域的开拓者。

其实新慧福公司的背后，有个现在看起来更为响亮的名字，那就是北通。换句话说，智慧宝盒其实就是北通的产品，只不过在当时比较鲜为人知而已。说过了智慧宝盒的背景，我们再来看看它的功能吧，说起这方面，智慧宝盒就非常“惭愧”了，不仅没有时钟等主流功能，游戏的兼容性也算不上很高，只能达到90%以上，和其他厂商的99%相比肯定有不少差距，而且智慧宝盒也并不支持多游戏烧录，也就是不支持合卡，这让玩家每次只能烧录一个游戏，对商家来说是非常有利润的，但是普通玩家买回去当作主力烧录卡来用，肯定还是非常麻烦。而且卡带使用的电池并非可充电电池，丢失记录有时让玩家头疼不已，再加上卡带本身的质量也算不上非常出色，使用一两年就可能会坏掉，这和动辄就用个5、6年的EZFlash 1根本没法相提并论，但是考虑到一分钱一分货的关系，智慧宝盒也算是不错了，至少它让当时更为底层的学生认识并接触到了烧录卡，或许你的烧录卡生涯也就是由此开始的吧?

▲这个Logo对于用过它的玩家来说应该是再熟悉不过了吧

▲卡带的容量比较小，只有64Mb、128Mb和256Mb三种。

◀智慧宝盒的整套产品，包括烧卡器、卡带、光盘和电源。

栏目主持:酷洛洛

玩转PSP VOL.103

PSP软件学院

文 C.H.1.

※因临时调整本栏目相关软件收录于此网址
http://u.115.com/file/clq8e28b

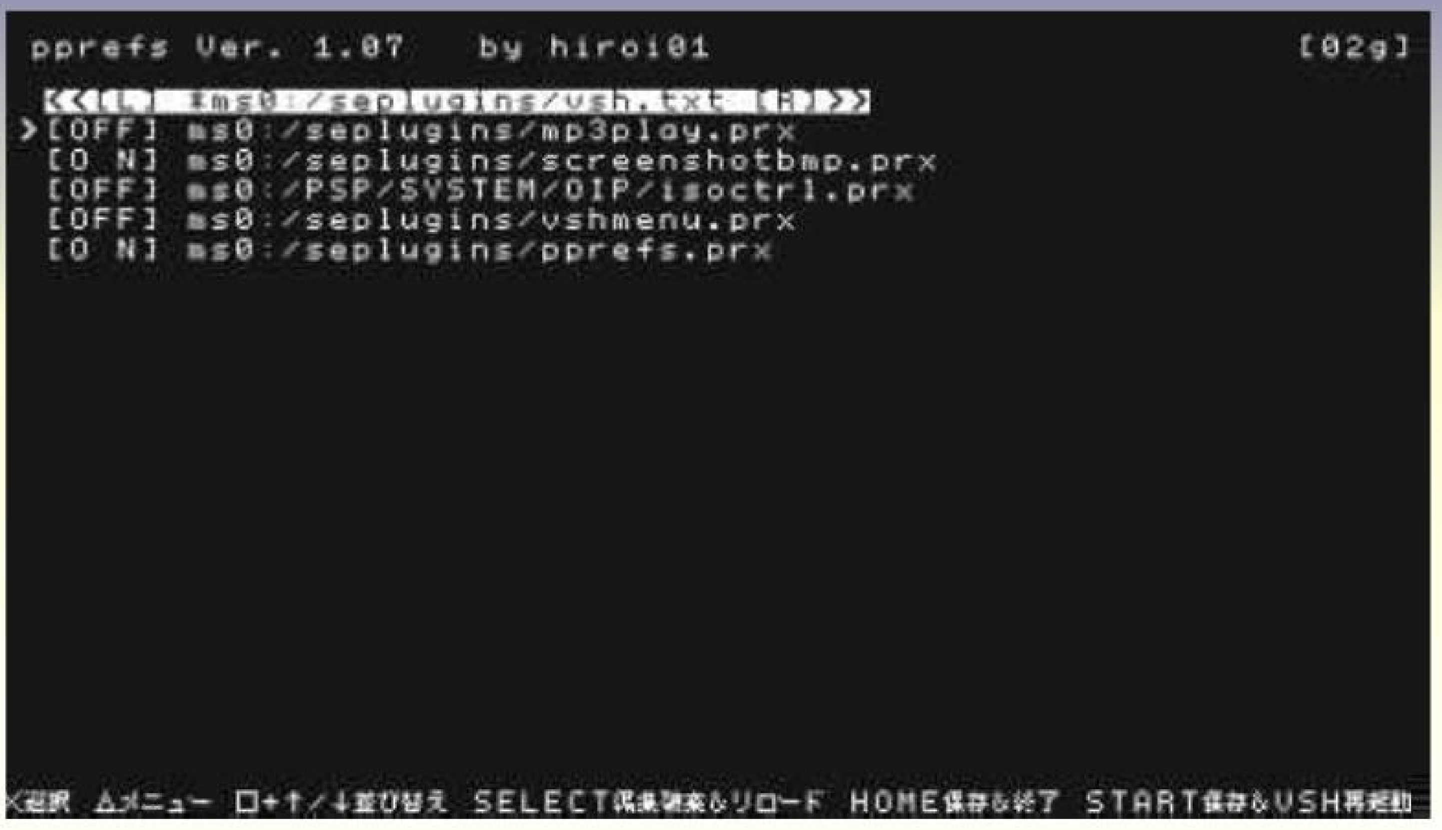
最近最劲爆的新闻莫过于任天堂宣布3DS降价10000日元了。3DS发售至今只不过半年的光景，就如此大幅度降价，让人难以捉摸。如今3DS只卖15000日元，约合人民币1200元左右，可以说是白菜价。如果联系到索尼PSV即将发售，就不难理解老任的降价举动。PSV的高配置势必导致高成本，索尼不可能与老任打价格战。降价后的3DS将会迎来一波销售高峰，提升了保有量，老任又占了先机。下面一起来看看本辑的新软件。

软件新闻

PSP Power Controller新版发布

PSP上的电源管理插件PSP Power Controller于7月底放出V5.1.2版。新版添加了自动关机功能，用户可自行指定关机时间，并加入了关机图标；将空闲休眠功能隐藏到VSH菜单中；修复了无法正常设置CPU频率的错误；修正了计时器图标显示的问题；将电池图标和电量百分比图标进行了调整。PSP Power Controller具有自动休眠、重新启动、调节屏幕亮度等功能，还能将电池的使用信息记录下来，作为日志输出。

PPrefs新版公开



PSP上的插件文本管理软件PPrefs于近日放出了V1.130、V1.131两个版本。新版修复了配置时程序崩溃的错误；解决了显示方面的问题；添加了禁用其他插件的新功能；修复了USB连接的错误。可以在VSH菜单中编辑vsh.txt、game.txt、pops.txt、pergame.txt等插件所用的文本文件，省去了电脑上编辑的麻烦。

FuSa SD for 63X新版发布

PSP go等机型都有视频输出功能，用户可以通过专用的视频连接线将PSP的画面输出到电视上。但讨厌的是，索尼为此加入了诸多限制。比如不能使用隔行扫描模式进行游戏，如果家里的电视型号较老，那就不能显示游戏画面了。而且即使家里的电视是高清液晶电视，图片也无法全屏显示。而通过FuSa SD for 63X这款插件，我们可以摆脱种种束缚，无论使用普通AV线还是分量线，无论家里的电视是不是高清液晶电视，都能正常显示游戏画面，甚至全屏显示画面。

FuSa SD for 63X于7月下旬放出V1.0.50b版。新版重写了引擎；加入了CPU频率切换菜单；添加了对Vram的破解；使用高速缓存运行；解决了游戏速度不正常的问题；加入了飞屏模式。FuSa SD for 63X的安装很简单，和其他插件相同。有兴趣的朋友可以关注插件官方网站，网址为http://foosa.do.am。

DarkFrost新版放出

PSP上的金手指软件DarkFrost于7月下旬放出V4版。新版能显示电池剩余使用时间；添加了文本复制功能；修复了文本滚动问题；能在搜索记录中替换搜索结果；修正了文本查找错误；可以读取PSP内置的用户昵称；添加了搜索范围选项；加入了新的DMA金手指代码；可以保存按钮选项和浏览器颜色；暂停时可以删除搜索结果。DarkFrost是基于NitePR开发的金手指插件，能够兼容多种金手指代码，让你在游戏海洋中自由驰骋。

DaedalusX64新版公开

PSP上的N64模拟器DaedalusX64于近日放出了r721、r722等多个版本。新版在DMA中改变了PIF的处理顺序；优化了ENV映射；清理了SetNewVertexInfo()；加入了新的渲染模式；简化了音频代码。

《Wagic》新版放出

PSP上最好的自制卡片游戏《Wagic》于7月中旬放出V0.16版。新版添加了500种新卡；改进了对图片的支持；增加了modrules.xml文件；加入了对金手指的支持。《Wagic》当前的卡片数量已经达到了14700张，可以说非常惊人。如果你酷爱卡片游戏，那《Wagic》是不错的选择。

掌机市场扫描

不足半年，任天堂竟突然宣布3DS大降价，这一举动无疑引起众多已经购入3DS的玩家所反对。然而任天堂吸引的仇恨的并不只有来自玩家，看看本辑的掌机市场扫描各位就知道了。

最近最火热的事件应该是3DS大降价了吧，说实话当时我还真没想到过任天堂会定出如此脑短路的标价，两万五啊……主流掌机最高发售价啊，但是偏偏有一大堆脑短路的玩家，包括我自己还是为这个脑残的标价买了单。PSV公布发售价的时候任天堂还信誓旦旦的表示没有影响，价格不会变，结果这还不到两个月，立马降价1万日元啊，猛抽自己的脸了啊有没有，然后还装大方表示对早买的玩家补偿二十款老游戏，有点诚意补偿两个3DS专用游戏好不好啊，FC和GBA游戏在模拟器上有中文版都不想玩啊好不好。好吧，抱怨归抱怨，降价这事对广大玩家们来说倒真的是天大的福利，人民币1200左右的价格对于次时代的掌机来说算是相当合理了。令我意外的是，NDS系列价格居然还没有暴跌，和3DS只有几百块的差距真的是要脑残到一定境界才会去买了，所以以后就直接忽略掉它们吧。3DS目前国内不少商家还有存余的高价货，所以价格定得稍微高一些，就导致机器零售价高低不等，以上海为例，最便宜的1300多点，最贵的1500左右，具体选择什么价位大家还是多注重下售后服务方面吧。

PSP价格变化不大，比前段时间稍微降了一些，不过由于PSV的公布，现在销量降低了不少，毕竟市场也比较饱和了，而且到了末期很多玩家宁愿选择二手也不愿去花高价买个过不了多久就会被淘汰的东西了，现在PSP零售价格在1150左右，就目前的情况（PSV还有几个月才发售，3DS未破解）而言，还算是挺合理的，个人建议是有兴趣就赶紧下手，还在犹豫的朋友就干脆再犹豫4个月好了。

配件方面已经很久没有变化了，现在价格也挺便宜的。32G的记忆棒才250左右，回想一下，当年512M的记忆棒都没这么便宜。现在这个价格应该还能稳定一段时间，有需求的玩家可以考虑买了不用再等。一向诚意的任天堂这次可以说是信誉扫地，被一群任饭咒骂抱怨，任天堂高层的感觉想必不会好受。纵观之前掌机发展历程，短期内大幅度降价的掌机几乎都没有善终，不知道任天堂的3DS会不会走得远一些。

最近掌机市场上最为劲爆的消息就是任天堂的3DS在发售不到半年的时候就宣布降价百分之四十，各大批发零售商家自然是一片鬼哭狼嚎，在国内本来就销路阻塞的3DS之前因为日本地震的原因已经有过一次从2300元到1800元的垂直极限，如今梦魇刚刚褪色，任天堂又宣布继续拥抱商家们一起挑战价格的地心引力，商家手中之前勉强有些价格优势的美版主机瞬间变成了钉子户。为了尽量减少自己的损失，美版3DS的批发价格最低已经降到了1500元，日

版为1650元，但这显然只是一个开始，对于玩家来说这段时间最理智的做法就是不买。而且主机的降价还伴随着日版游戏的降价，除了《海贼王》、《塞尔达传说》这两款游戏以外，大部分的日版游戏都先后跌破了300元，众多的软件数量和首发日版的优势使得降价后日版机很有可能再一次的领导市场。排除掉可能突发、但是几率很小的破解因素，九月份到来之前3DS的价格应该会降到1200元到1300元左右，到时候玩家们便可以放心出手了，这段时间就先挑选一下游戏吧。不过这样的降价手法对于国内已经入手主机的玩家来说确实有些过于残酷，仿佛是人格和智商都受到了不同程度的侮辱，不知道日后“任黑”的数量会不会因此而有所增加。

3DS的降价针对谁不用说也知道，现在PSP基本上已经降到了很低的价格，黑色港版的零售价也不过1100元，对于一些不急于步入次世代，而且又想体验一下PSP的爱好者来说还是有着一定的吸引力。

炎热的夏天到来，让电玩行运进入了销售旺季，PSP由于货源充足的情况下一路走低，领头的是PSP go，随着SCE宣布PSP go停产，加上积压存货过盛，使到价格跌到了1000水平，甚至有些商家900多速销全新的PSP go，众所周知PSP go本身自带有16g的内存，所以说1000元就可以带一台PSP回家已经不是梦了。然而PSP-3000的情况呢？也是稳定价格在一个水平面，大概在1100到1200左右，但是最近黑色PSP-3000有大量翻新充斥市场，商家用低价的黑色3000吸引你的眼球，大家记得多看多想，别贪小便宜，如果真的要购买PSP-3000，而自己在辨认方面不是很专业的话，最好还是不要购买最多翻新的黑色好。

3DS最近有多个游戏大作上架，包括有：《迷惑馆 回音之间》、《惊奇！飞跃！魔法笔》、《超级口袋妖怪大乱斗》、《两眼锻炼右脑 3D速读术》，《吃豆人与大蜜蜂 次元》，伴随着这些大作的名称，大家可以看到任天堂开始了它一贯的做法，游戏轰炸法，所以近期3ds的销量一直攀升，价格呢？已经回落到一个很稳定的水平，一般的商家都报1600到1700左右，喜欢裸眼3D和任天堂游戏的玩家赶快出手咯。不过该机器暂时未有破解，继续观望烧录卡的突破吧。记忆棒和内存卡也是和之前价格差不多，不多做介绍了。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	3DS	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	掌电堂	1000	1100	—	1050	1150	1150	1680	85	130	225
北京	绿洲电玩	1000	1100	800	950	1050	1150	1500	100	140	260
上海	易玩客栈	1100	1150	900	1130	1130	—	1500	—	160	280
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	—	1100	700	900	950	1000	1500	100	120	200
安徽合肥	贝贝电玩	1200	1200	—	700	700	900	1600	90	150	230
广西南宁	光派电玩	1150	1220	850	1150	1150	1250	1550	100	160	260
四川成都	新亚电玩	1050	1150	700	1000	1000	—	1350	120	160	250
福建厦门	玩高数码电玩	1200	1250	800	900	1100	1200	1600	130	180	—
浙江杭州	江城博晶电玩	1120	1180	750	1100	1100	1250	1650	85	120	230

硬件短消息

栏目主持 酷洛洛
文 就爱360

尽管年事已高，但琼瑶阿姨依旧宝刀未老，这点从新《还珠格格》的炒作就能看出一二。隔几天就放出的新消息、靓图片，让粉丝们对新《还珠》望眼欲穿。暑期开播后，关于新《还珠》的新闻更是满天飞（虽然负面消息也有，诸如小燕子长相太老、紫薇不够漂亮等等）。但人们并没有认真地观看这部电视剧。新还珠的场景十分漂亮，蓝蓝的天、碧绿的草原还有华丽的服饰，处处都很养眼。如果你收看的是湖南卫视高清频道，更会对其中的场景过目不忘。不过，话说，《还珠》怎么没有啥周边出来呢？弄个网游玩玩也不错啊。下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧。

3DS伸缩触控笔

品名：3DS专用　ストレッチタッチペン
种类：触控笔
出品：MoriGames
对应机种：3DS
官方价格：630日元

不小心把3DS自带的触控笔弄丢了？没关系，可以购买MoriGames推出的触控笔替代。这款触控笔产品采用了伸缩式设计，笔头和笔帽均为塑料，笔身为金属。产品缩短后只有7厘米长度，伸开后长度则能达到12.5厘米。

3DS铝制装饰保护壳

品名：3DS用 钢装饰カバ—
种类：保护壳
出品：Game Tech
对应机种：3DS
官方价格：2520日元

如果你觉得其它的保护壳太过平淡，可以选用Game Tech最新推出保护壳。产品上除了使用不同的颜色外，还印有好看的花纹，都与日本文化有关，好像为3DS穿上了一件美丽的和服。产品分为上盖和下盖两个独立部分，外部材质为铝，内部则采用了柔软丝绒，防止划伤3DS。产品有金鱼、波浪、散樱与兔、樱花流水四种样式。

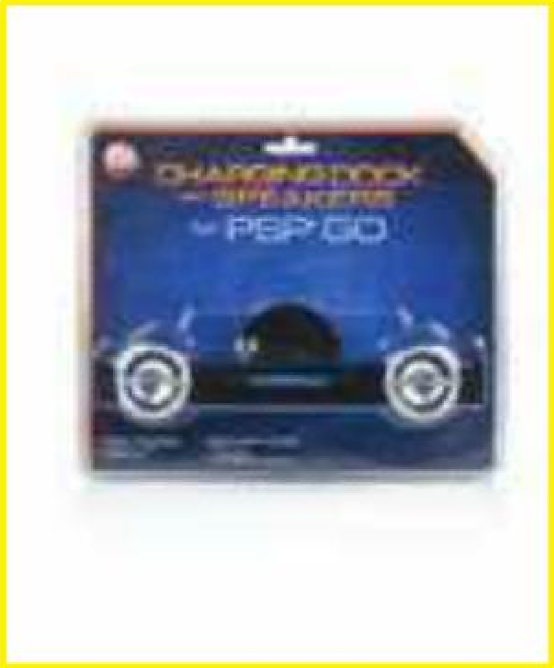
NDS贴心套装

品名：Starter Kit
种类：套装
出品：Game Tech
对应机种：3DS/NDSi/NDSi LL
官方价格：7.25美元

有时候套装配件的性价比真的很高，这款NDS套装产品竟然只卖7美元，可以说相当划算。套装中包含了触控笔等5种不同的配件。其中车载充电器可以通过车辆的点烟器为你的3DS、NDSi、NDSi LL主机充电，旅途中也不怕没电了。

PSP go音箱台

品名：PSP go Speaker Dock
种类：音箱
出品：CTA
对应机种：PSP go
官方价格：39.99美元



PSP的音箱产品有不少，但专为PSP go设计的音箱产品却不多。最近CTA就推出了PSP go的专属音箱产品。产品采用了独特的飞船设计，两只喇叭好像飞船的喷射器。接入PSP go后能极大提升音响效果。产品还附带了蓝色LED灯，并附带了充电接口，美观更实用。

3DS全身保护膜

品名：コンプリートシートセット3D
种类：贴膜
出品：ゲームテック
对应机种：3DS
官方价格：1680日元

外壳是保护3DS的最佳配件，但有些同学觉得外壳太厚，那可以给3DS贴上全身保护膜。这款贴膜产品，不仅仅附带了上、下屏幕贴膜，还附带了上盖、下盖的贴膜以及左、右按键的贴膜，总计六张贴膜。这些贴膜能将你的3DS全面武装起来，不会再被划痕困扰。屏幕贴膜的透光度很高，贴上后仍能清晰地看到画面。

3DS金属保护壳

品名：Alumor メタルケース for ニンテンド−3DS
种类：保护壳
出品：CAPDASE
对应机种：3DS
官方价格：1890日元

保护壳已经成为很多玩家必买的配件。如果想让你的3DS靓一点，那可以给它穿上这件金属保护壳。产品有黑色、红色、银色、蓝色四种颜色可选，闪耀着金属的光芒。保护壳的厚度只有15毫米，3DS穿上后丝毫不显臃肿，重量也只有57克，不会给游玩带来负担。在上下盖的转轴处以及外壳的边缘部分，产品还采用了塑料材质，显得与众不同。

下崽工房

Loading... (123134 / 236425 bytes)

本专栏主要针对已发售游戏的下载内容进行介绍和解谜，由于游戏本身都已经发售了一段时间，主要内容也早就完结，而下载内容的部分就像是游戏诞生出的新要素，新内容，因此专栏也定名为“下崽”，新老游戏的下载相关要素都将在这里集结。

3DS

雷顿教授与奇迹假面

◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

恐龙大楼（恐龙マンション）

点击恐龙宝宝可以看到对应的区域，将其移动到指定区域的任何地方都可以。每种恐龙的宝宝不止一个，恐龙宝宝移动的路线不能重复，将所有恐龙宝宝都移动到其妈妈身边吧。

恐龙 ❶

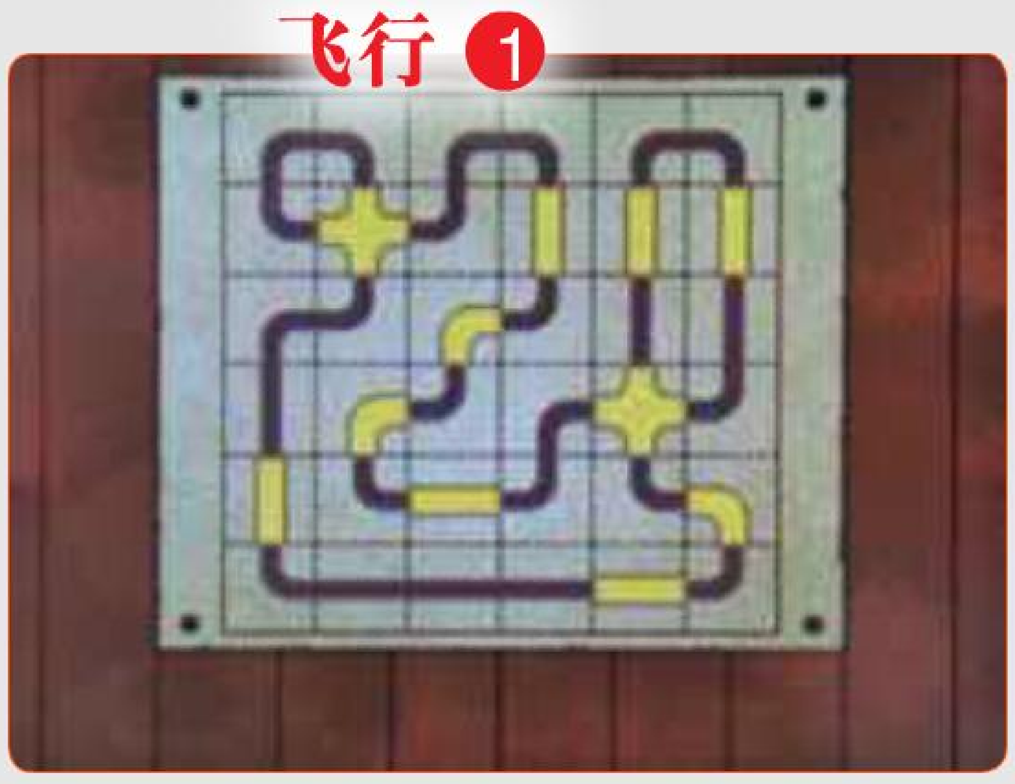
恐龙 ❷

恐龙 ❸

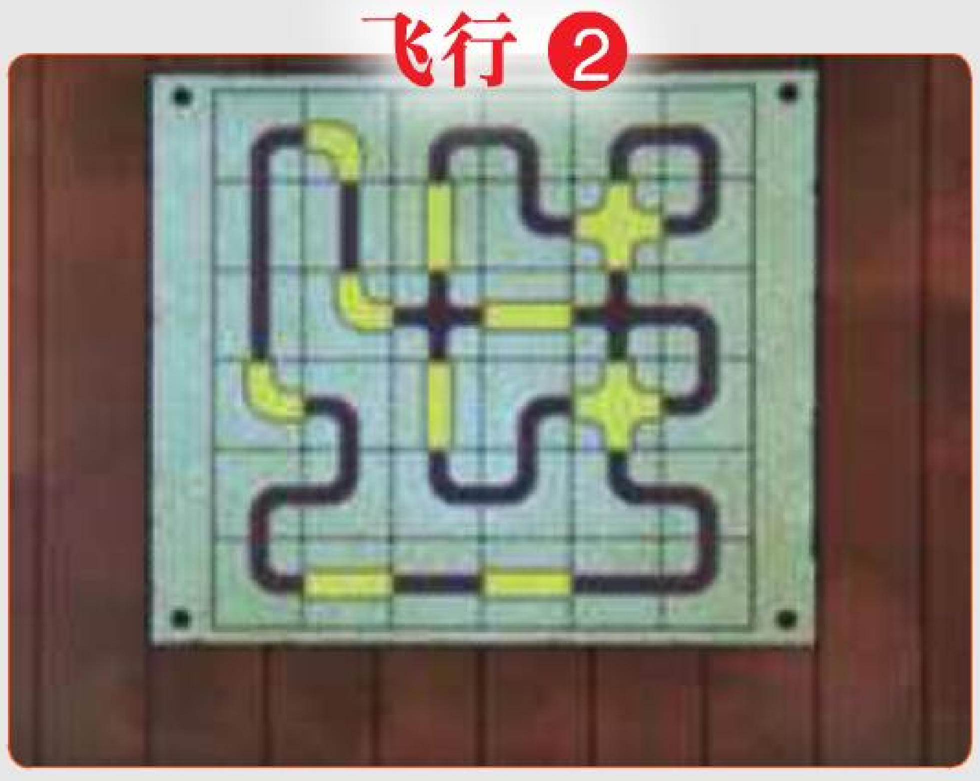
曲艺飞行（フライトプラン）

用一笔画将指定路线连接起来。要求所画的路线必须占满所有的格子，且不能出现T字形。十字形允许出现，但在经过十字形时不能转弯，只能直线通过。

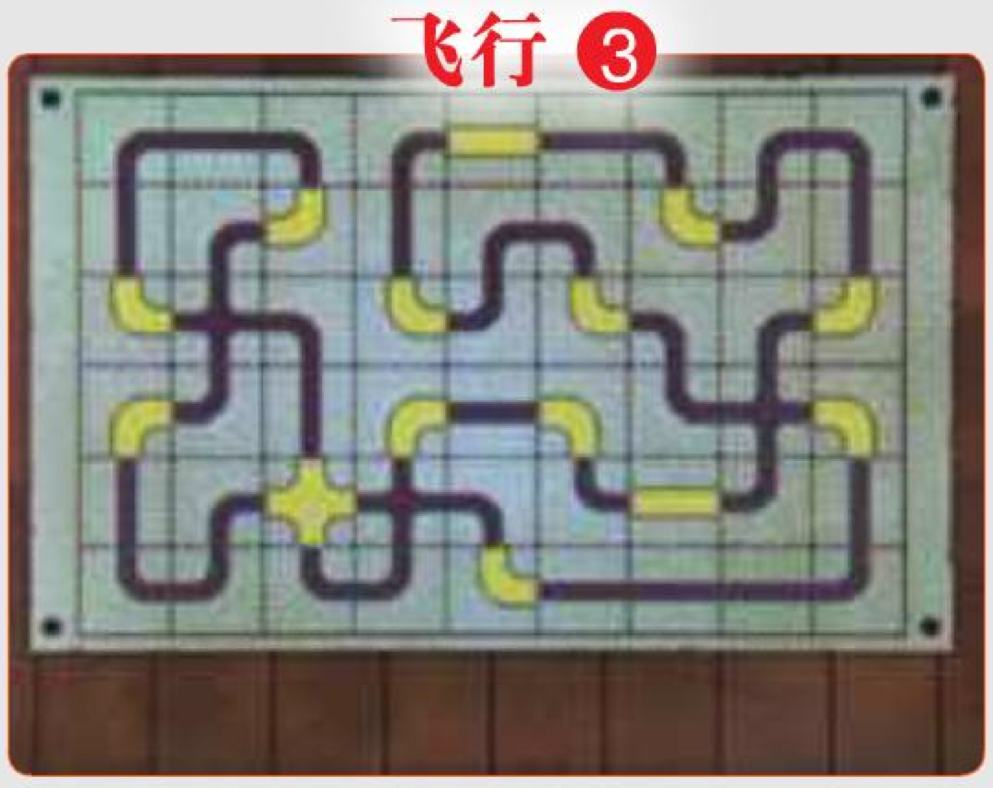
飞行 ❶



飞行 ❷



飞行 ❸



机关车与铁道摄影师

机关车和摄影师的路线不能重合，机关车在经过有桥的地方时只能走桥下，而摄影师只能走桥上。摄影师为了尽可能多地拍到机关车必须经过所有的桥，机关车则不必经过所有的桥，画出机关车和摄影师所走的路线吧。

机关车 ❶

机关车 ❷

机关车 ❸

怪物猎人 携带版 3rd

◆Capcom◆ACT◆2010年12月1日◆1～4人

丸尻尾と尖尻尾

更新日期：2011.05.27

任务解说

任务类型	狩猎任务
任务等级	★8
指定地点	水没林（夜）
成功条件	狩猎一头尾槌龙和一头迅龙亚种
参加条件	HR4以上
契约金额	1250
报酬金额	15000
时间限制	50分钟

任务解说

绿迅龙出现位置为2区，而尾槌龙出现位置在4区，战前须准备好肥料玉，尽量将两怪分隔开，避免遭到围攻。最好丢上染色球，在打一只怪的同时可以观察另一只怪的去向，以免出现同时挑战两只怪物的窘境。

任务报酬

100%	龙玉×2
2%	龙玉×2
12%	尾槌龙の坚壳×1
15%	尾槌龙の坚苔甲×1
10%	尾槌龙の坚尾甲×1
5%	尾槌龙の尖角×1
3%	尾槌龙の仙骨×1
14%	绿迅龙の上斑毛×1

10%	绿迅龙の上鳞×1
8%	绿迅龙の锐牙×2
8%	绿迅龙の锐刃翼×2
5%	迅龙の延髓×1
2%	坚龙骨×2
2%	古びたお守り×2
4%	古びたお守り×1

狩猎战线からの招待

更新日期：2011.06.03

任务类型	狩猎任务
任务等级	★8
指定地点	斗技场
成功条件	狩猎两头角龙

参加条件	HR4以上
契约金额	1350
报酬金额	16200
时间限制	50分钟

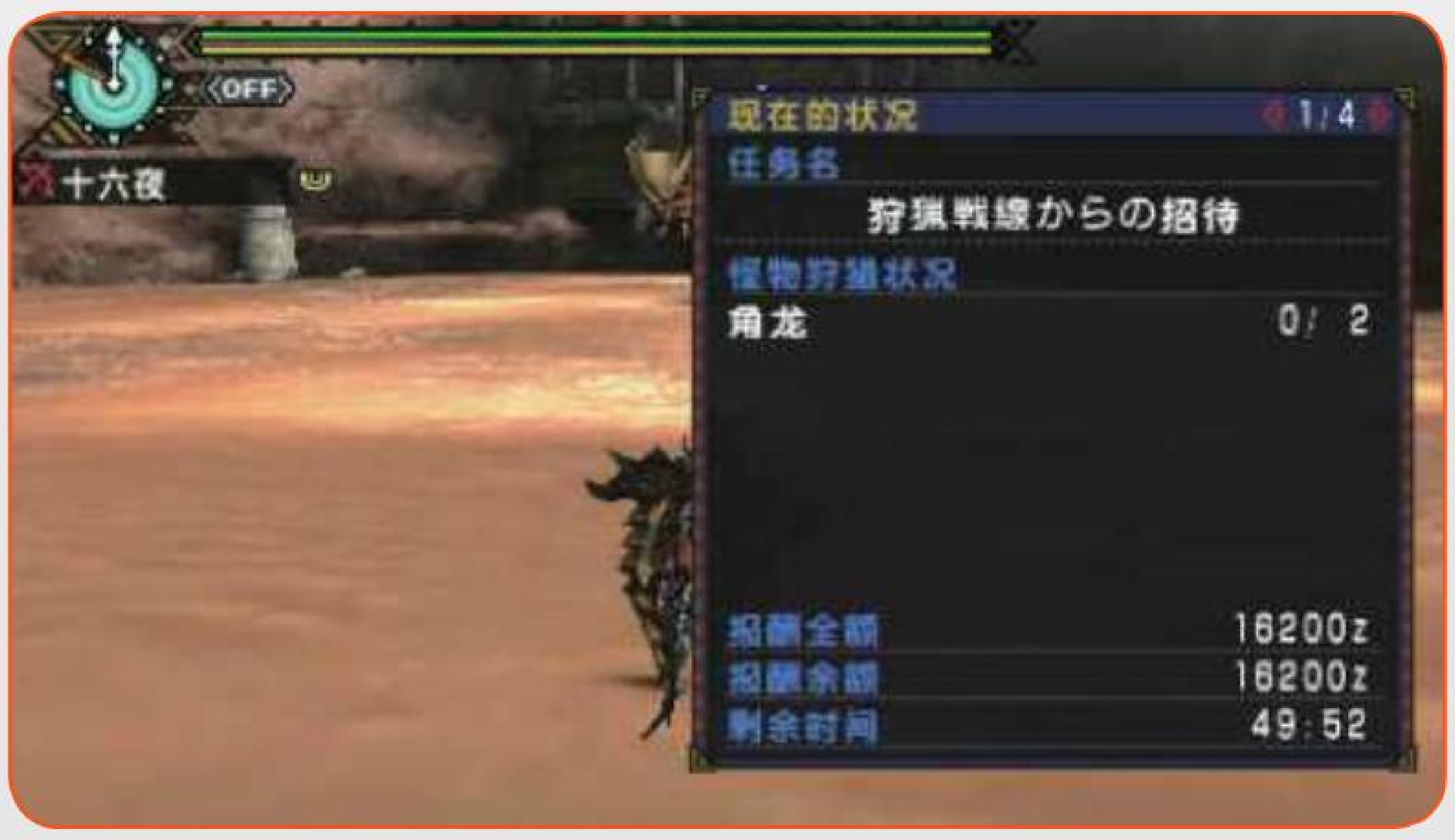
任务解说

一开始两只角龙就同时出现在斗技场内，单人讨伐时最好借助闪光弹、烟雾弹等道具来牵制。两只角龙的体积为一大一小，建议先杀死血少体积小的角龙。该任务获得的“白鸦の羽根”是制作“狩猎战线夹克”和“狩猎战线外套”的关键素材。

任务报酬

100%	白鸦の羽根×1
5%	白鸦の羽根×1
8%	角龙の坚甲×2
10%	角龙の坚甲×1
4%	角龙の坚壳×2
10%	角龙の坚壳×1
8%	角龙の牙×4

7%	ねじれた角×2
15%	上质なねじれた角×1
8%	角龙の骨髓×1
5%	角龙の延髓×1
15%	坚龙骨×1
5%	龙玉×1



峰山龙、来る！！

更新日期：2011.06.10

任务类型	特殊任务
任务等级	★8
指定地点	大沙漠
成功条件	讨伐峰山龙

参加条件	HR6以上
契约金额	2000
报酬金额	24000
时间限制	30分钟

任务解说

下载版的峰山龙讨伐，打法与原版没什么不同，近战推荐冰或龙属性武器，远程推荐贯通弓或贯通弩。单人讨伐的时候建议带上学习了大炮·压敏电阻强化术的猫猫，这样猫猫会积极地帮你放大炮攻击峰山龙。灵活利用大炮、电子弹、击龙枪等设施，杀死峰山龙就不是问题了。

任务报酬

100%	猛々しい龙锐牙×1
8%	猛々しい龙锐牙×1
17%	峰山龙の坚岩壳×1
17%	峰山龙の上苍鳞×1
15%	峰山龙の上腕甲×1
8%	峰山龙の腕甲×2

10%	たくましい龙牙×2
12%	古龙の血×2
7%	大地の龙玉×1
2%	重武具玉×2
4%	重武具玉×1

追加报酬

50%	勇气の证G×1
50%	勇气の证G×2

游戏万花筒

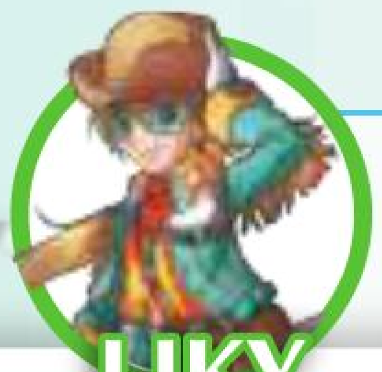
GAME KALEIDOSCOPE

胧月
提供

纪念《勇者斗恶龙》诞生25周年展会将于10月举办

今年是“《DQ》系列”诞生25周年，日本富士台联合产业经济新闻社、日本放送和森建公司策划了系列纪念展览会，期间为今年10月8日～12月4日，著名的集英社与《DQ》母厂Square Enix协力举办。

“《DQ》系列”自1986年面世以来，全系列的累积出货量已达5800万套，是日式RPG的代表之作。会上会展出《DQ》创立的世界观和手法等资料，包括主制作人掘井雄二亲笔书写的制作企划书、漫画家鸟山明的角色原画和作曲家·山浩一的乐谱，各种怀旧周边以及《DQ》引起的社会现象也将由各时期的资料进行详细介绍。另外，游客还能手捧冒险之书在场地内进行虚拟冒险，FANS们熟悉的LUIDA酒场也会在限定期间内开放服务。



LIKY
提供

冒死进福岛，只为偷游戏

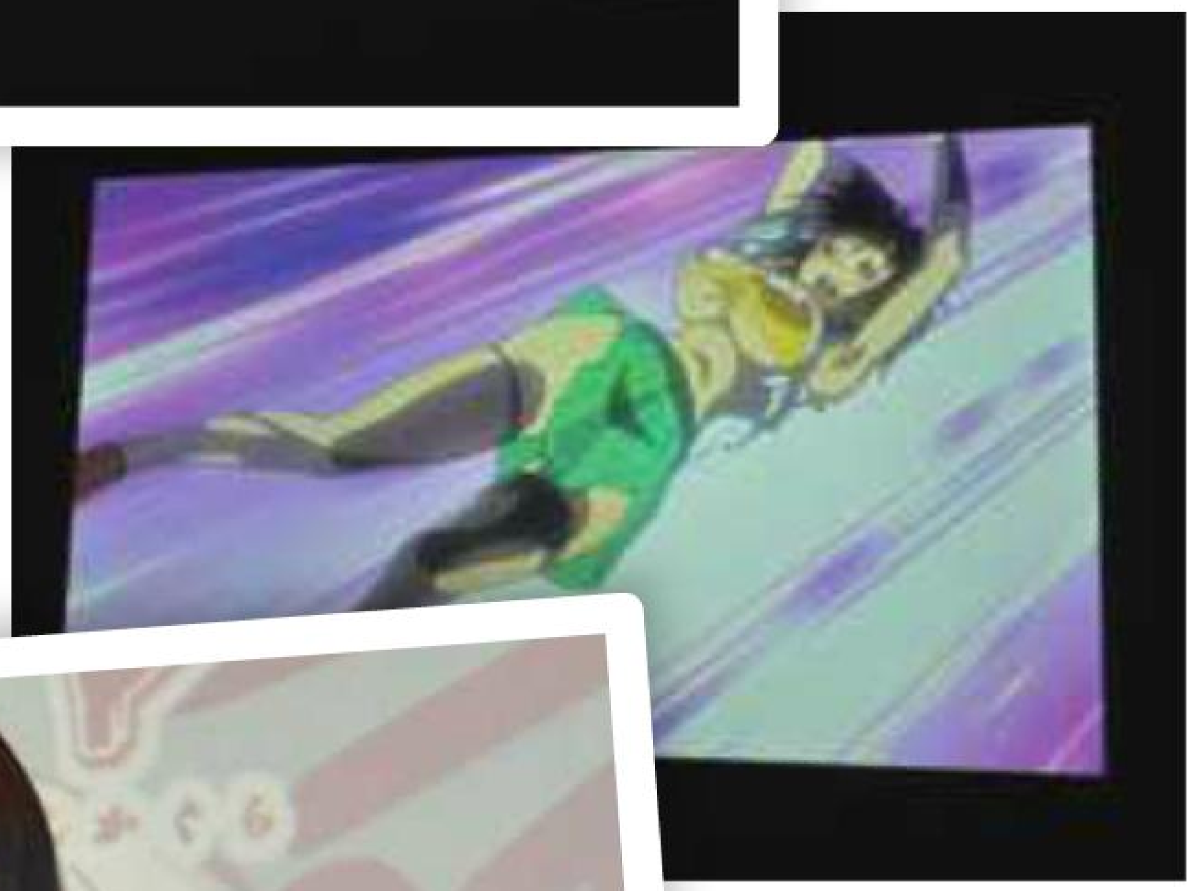
日本福岛核电站泄漏事故影响深远，至今当地大片区域仍被设为核辐射禁区，然而不久前有外国媒体报道，5位不怕死的少年潜入禁区的民家中进行盗窃活动，盗得了价值近76万日元的物品，而这些全都是游戏机以及游戏软件，实在是一群狂热得过分的游戏迷，为了游戏不顾生死。

《闪乱神乐》秋叶原发表会召开，性感偶像组合席卷会场！

乌冬 提供

以爆衣、RY为卖点的3DS美少女题材动作游戏《闪乱神乐 少女们的真影》于近日在秋叶原的Akiba剧场召开了官方发表会，发表会上公布了游戏的新情报以及合作企划，另外还有性感偶像组合到场助阵，以迎合游戏的卖点。

发布会开始由制作人高木谦一郎对游戏进行介绍，包括了基本玩法、新公布的“阴阳变华”系统以及各种角色的换装，在这之后是首次公布的游戏OP，高木强调，本作的在构思阶段就有动画化的想法，人物和剧情都与动画的契合度相当高，所以玩家可以期待以后能看到本作的动画。



◀▼OP里各种服务画面满载。

◀游戏制作人在结合图片进行讲解。

发布会的后半，游戏的代言偶像组合“闪乱神乐 G-FEED”登场，这个组合由五名平面写真偶像组成，组合名称由来正是每人的胸围罩杯。现场五人身着透明的水手服与白色泳装，并表演了和游戏世界观相同的热舞，带起了一段小高潮。

◀▼热舞中制服下面若隐若现的泳装令人心跳不已。

▼采访中成员谈了自己对游戏的感想。

WF2011夏顺利举办，手办爱好者不可错过的祭典！

阿鲁 提供

每半年一度的夏季展会Wonder Festival（简称WF）已于今年7月24日举办了，这个于1984年创办的大型展会以交流、贩卖模型、手办为主题，如今已经进化为了世界级的模型展。除了各大模型厂商会在展会上公布和贩卖最新产品，一些同人作品以及Cosplay也以这里作为舞台。由于展会上经常会出现一些只有现场才买得到的限定品，不少商品有着非常高的收藏价值，因此也成了手办爱好者的圣地，下面就放上本次展会的图片给大家解解馋吧。

▲欢迎来到全世界最大的模型展会。

◄▼QB的人气不亚于几位女主角，不知道这家伙遇到这个美版小圆会是什么表情……

◄远远的，我看到了厕所的标记……

◄▼初音依旧有着非常高的人气！

►风格比较另类的《吊带袜天使》，不过本人倒是挺喜欢的，好想入一套啊……

■布偶也有着不小的市场。

▼最近人气飙涨的索尼子，不想来一个么？

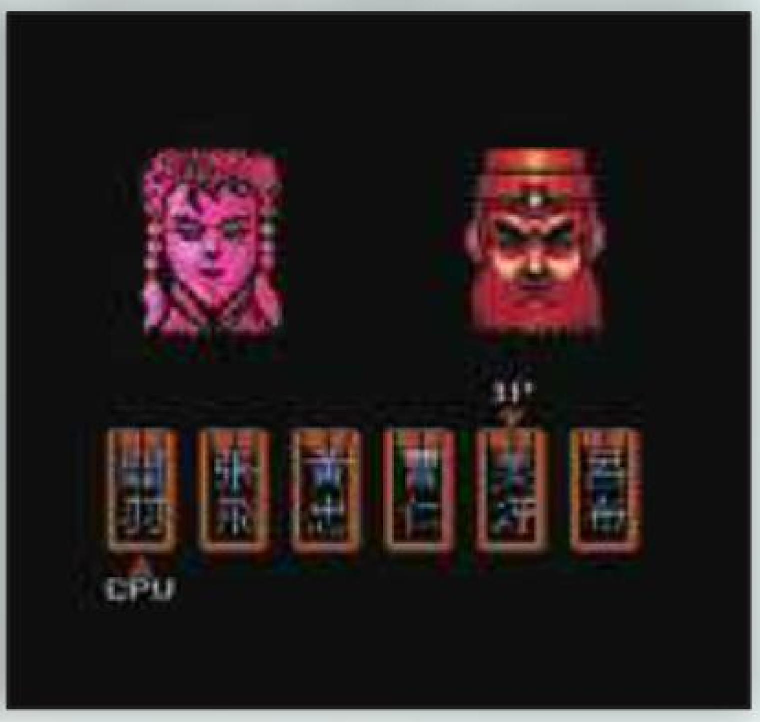
▼这种场合当然不能少了《东方》。

马修
提供

史海钩沉·国产《三国》主题FTG

▲ 本作与本宫宏志《吞食天地2》封面对比，赵云换成了曹仁，魏延换成了美冴……

▲这画风本人感觉不大像本宫宏志的《吞食天地》哦，厂商自己画的？



▲选了美冴后看到了一张比较让人后悔的脸。

对“《无双》系列”有点了解的应该都知道，系列第一作并非是一骑当千式的动作游戏，而是多个三国人物的格斗游戏，但《三国》题材的格斗游戏可不是Koei独有哦，今天本人就来说一款很牛很有历史的FC版《三国》题材FTG。

FC很神奇，而其神奇在国内更表现在一大堆格斗大作所谓的“非官方移植版”（俗称“山寨”），比如《真·侍魂》、《格斗之王》、《龙虎之拳》、《20人街霸》等等，统一特点是出招诡异、帧数极低、手感画面差……当然，其中也不乏一些优秀的甚至原创的，比如《九人街霸》、《英雄传》……但这次的素质虽在《九人街霸》之下，不过也远远好过那些纯山寨的。游戏可选的人物不多，有刘备麾下的关羽、张飞和黄忠，曹操方的是曹仁、美冴、吕布——竟然还有美冴，这个实在是很出乎意料，但模样就……好吧，实际游戏中还算说得过去的。更牛的是，一些必杀技还会发出“依依哟哟”的模拟人语。此外蓄力还能取消一些动作，而且还有连段，都是本游戏的厉害之处。

游戏的蓝本——没意外的话应该就是街机《三国志2 吞食天地》的FC移植版，连厂商都是Asder。说实话，FC版的《三国志2 吞食天地》当年售价180元，本人曾经为之攒过钱，还好本人攒钱的耐力从来都比较差一直没买……这款《群雄争霸》的诞生时间大概应该距离该公司移植街机《三国志2》没多久，手感造型什么的都差不多。但有固定武器，关卡也很有特色，比如吕布的虎牢关、关羽的赤壁、张飞的长坂桥等等。本人试玩了一下，最大的感受就是双方血都很多，经常出现TIME OVER的情况，应该是连技和超必杀用的太少的原因……

▲敢不敢不用TIME OVER取胜？

▲曹仁的舞台，车轮让我不自觉去联想到《绿色兵团》的导弹车。

除了格斗模式，游戏还有个类似于SLG模式的“天下统一”，在地图上找人去招架，当然也是FTG模式里可选的那几位，而战斗方式还是FTG，除了FTG模式里可选的那些人，守城方还有侍忍和邪僧两个大众脸级的角色。在地图上实现天下统一，我无论如何都无法不去想《无双 帝国》以及《真·三国无双6》的战史模式，好吧，一不小心竟然玩了很久，果然我还是三国控啊。

▶判官般阴森的曹子孝。

◀武将间的对决分出胜负后就有这种“叮叮当当”的有趣战斗场面。

游俏小筑

昵称：苗苗
年龄：18岁
身高：160cm
生日：4月5日
职业：学生
星座：白羊
性格：安静
喜欢的游戏：《口袋妖怪》系列、《暖洋洋的艾鲁村》……很多很多
喜欢的动漫：很多很多……最近的话就是《未知花名》吧
喜欢的颜色：浅色系列
喜欢的电影：《变形金刚3》、《哈利波特7》等大片
喜欢的音乐类型：轻音乐
喜欢的异性类型：成熟稳重
口头禅：呐~呐~

别说读者，就连小编们有时候也会抱怨，《掌机王SP》的读者以男生居多，导致交流空间的女读者也是少得可怜。不过令人安慰的事情在前阵子出现了：掌机王邮箱某天收到一名女读者的邮件，居然是响应参与游俏小筑的，于是几经联系，终于在本辑与大家见面，现在就来看看吧

酷洛洛：苗苗你好啊

苗苗：呵呵，酷洛洛好。各位掌机王的读者大家好，我是苗苗～很高兴能参加这次的游俏小筑。

酷洛洛：苗苗是刚高考完么?

苗苗：是的，从此逃离了高考地狱，Happy～

酷洛洛：HO，恭喜，报了什么专业呢?

苗苗：学前教育，就是幼教哈。

酷洛洛：苗苗很喜欢小孩子么?

苗苗：我喜欢小正太、小萝莉、哈哈，萌啊～!萌的东西都很喜欢。

酷洛洛：苗苗有母爱哈，将来打算做幼儿园老师了?

苗苗：这个就看未来就业前景，由于我们要学唱歌跳舞、弹琴画画、心理一类的，所以不当幼师也可以当钢琴老师、美术老师一类。

酷洛洛：苗苗很多才多艺呀!

苗苗：没办法，要报这个专业就要先通过艺术考试呀。

酷洛洛：苗苗是从什么时候开始接触《掌机王》的呢?

苗苗：考完中考，我去买了本《掌机王》，接着就受到诱惑去买了个NDSL。

酷洛洛：那苗苗也是从那时候就开始玩掌机的?

苗苗：YES，我记得我第一个玩的游戏就是《口袋妖怪 珍珠》。没办法，谁让我是口袋饭呢。

酷洛洛：旁边的马修要是看见一定高兴得泪流满面。

苗苗：啊～又是一位任饭。

酷洛洛：苗苗喜欢玩什么类型的游戏呢?

苗苗：RPG、幻想风格的、回合制的玩得最好、也最喜欢(你这叫没技术啊喂)。由于技术问题，带实时要素的游戏玩得很差……经常会发生如被狗头龙从背后顶飞之类的无语事件。

酷洛洛：苗苗还玩过《MHP》呀?

苗苗：玩过呀，可是猫车太多次，我就改玩《暖洋洋的艾鲁村》了 。

酷洛洛：我对猫村这类游戏反而很苦手。

苗苗：啊……我觉得猫猫们很可爱、很治愈，不过这类游戏很杀时间啊。

■苗苗的NDSL与《掌机王SP》。

酷洛洛：暑假最近都玩些什么游戏呢?

苗苗：最近把高三没空玩的游戏补全了一下~NDS上把《口袋妖怪　白》通了、《召唤之夜》通了、现在正在《黄金太阳》通关中。

酷洛洛：哇，一个暑假都在狂补游戏呀!

苗苗：嘿嘿，PSP上还玩了个叫《神眷之力》的不知道出了多久了的游戏、《啪嗒嘭3》还开了个头、通关了一个女性向游戏(这种游戏能用通关么……)

酷洛洛：看不出苗苗挺宅的（笑），有没有和家人或朋友出游呢?

苗苗：没呢，我怕热又怕晒黑，哪都没去，不过准备8月回老家了。

酷洛洛：看了一下资料，《变形金刚3》、《哈利波特7》……苗苗应该是逢大片必看吧。

苗苗：对的，因为周围的同学呀亲戚呀都会去看，我就跟着一起去咯。不过我还是更喜欢动漫。

酷洛洛：那喜欢看那一类的动漫比较多呢?

苗苗：温馨的，最近还看了《口袋妖怪》去年的剧场版

酷洛洛：果然是口袋饭……那如果可以让你选，你会选择哪只口袋妖怪跟在身边?

苗苗：如果说现有的话，我就选水跃鱼(以后也不要进化)。因为在GBA时代，我就玩了一个游戏——《口袋妖怪　蓝宝石》。 我的第一只BB就是水跃鱼，那时也不懂口袋,直觉就选了它，呵呵。如果可以选我同人里的，我想选小影（鬼+恶的神兽）这是不是犯规啊……

酷洛洛：小影?

苗苗：我自己想写个口袋的同人小说，把主角都画出来了，然后自己再原创了几只口袋妖怪~呵呵。

酷洛洛：期待你同人的完成哈。

■苗苗绘画的《口袋》同人角色。

酷洛洛：苗苗除了游戏外，平时有什么爱好的?

苗苗：平时就画画呀、练琴啊、写日志啊、比较悠闲的生活~哈哈。

酷洛洛：看来苗苗真的好文静哦，所以异性也要选成熟稳重的?

苗苗：是的，太活泼的我受不了~我很怕吵。

酷洛洛：那还有些什么要求呢? 估计众男读者都很感兴趣。

苗苗：哈哈，性格要能跟我合得来，不能BS爱打游戏看动漫的我。最喜欢温柔少年了~

酷洛洛：能否做到温柔这点我倒不清楚，不过掌机王的男读者估计都能满足你第一个条件了（-v-）

苗苗：这倒是真的，不过我更喜欢成熟稳重不沉迷游戏的，毕竟2次元和3次元是有距离的呀。

酷洛洛：编辑部数小编纷纷表示中枪……

苗苗：哈哈，没办法。虽然我也爱游戏，可是我又很现实的。话说我刚把择偶条件挖出来了，这个话题还要继续么?

酷洛洛：来来来，大欢迎，字多了我顶多删前面的，哈。

苗苗：1.年纪比我大，要会疼我，能接受平板萝莉，现实主义者。2.当然要比我高，173以上185以下最好，会帮我拿我拿不到的东西。3.有爱心。喜欢动物和植物(因为我很喜欢)，会照顾人，因为我也是小动物~4.我不善言辞，常常心口不一，希望找个能够懂我，即使不用太多言语也能交流，两个人哪怕只是安静的坐着也不会感到不舒服的，严禁会打我的，不要抽烟赌博的。5.要有一定的经济能力，至少舍得给女朋友花钱，人也要现实，要脚踏实地，不要有一堆莫名其妙的姐姐妹妹红颜知己，愿意带我出去玩。6.长的过得去就行，最好会一种乐器或者有喜欢体育项目，不要整日空虚。(死，我要求是不是太多了……罪过啊)

酷洛洛：……游俏小筑全面改版，欢迎各位游戏MM前来征婚。

苗苗：这又不是征婚栏目~

酷洛洛：好了，字数也差不多够了，这话题要是再继续下去就真要删字了，最后请苗苗跟其余的读者说几句话吧。（-v-）

苗苗：哈哈~大家都是热爱游戏热爱生活的朋友~很高兴上来这栏目。祝愿大家生活顺利、心想事成、也感谢可爱的小编们的辛勤付出，我会一如即往地关注掌机王哒~

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附带个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E-mail：pgking@263.net

栏目主持：阿鲁

游戏美图秀

《女王之门》如期发售，不知道大家都通关了没有啊？游戏素质暂且不谈，光是里面的女性角色相信就能吸引不少人的眼球了吧。这次的“美图秀”就以《女王之门》里的角色为主题，将各个角色的美图奉献给大家。

白菜：其实很难想象一个正统的军方机构会让女性士兵穿这种制服。

阿鲁：被纱迦的枪女完虐中……

白菜：那是你的松鼠打得太搓。

白菜：其原作除声优是平野绫外其余不予置评。

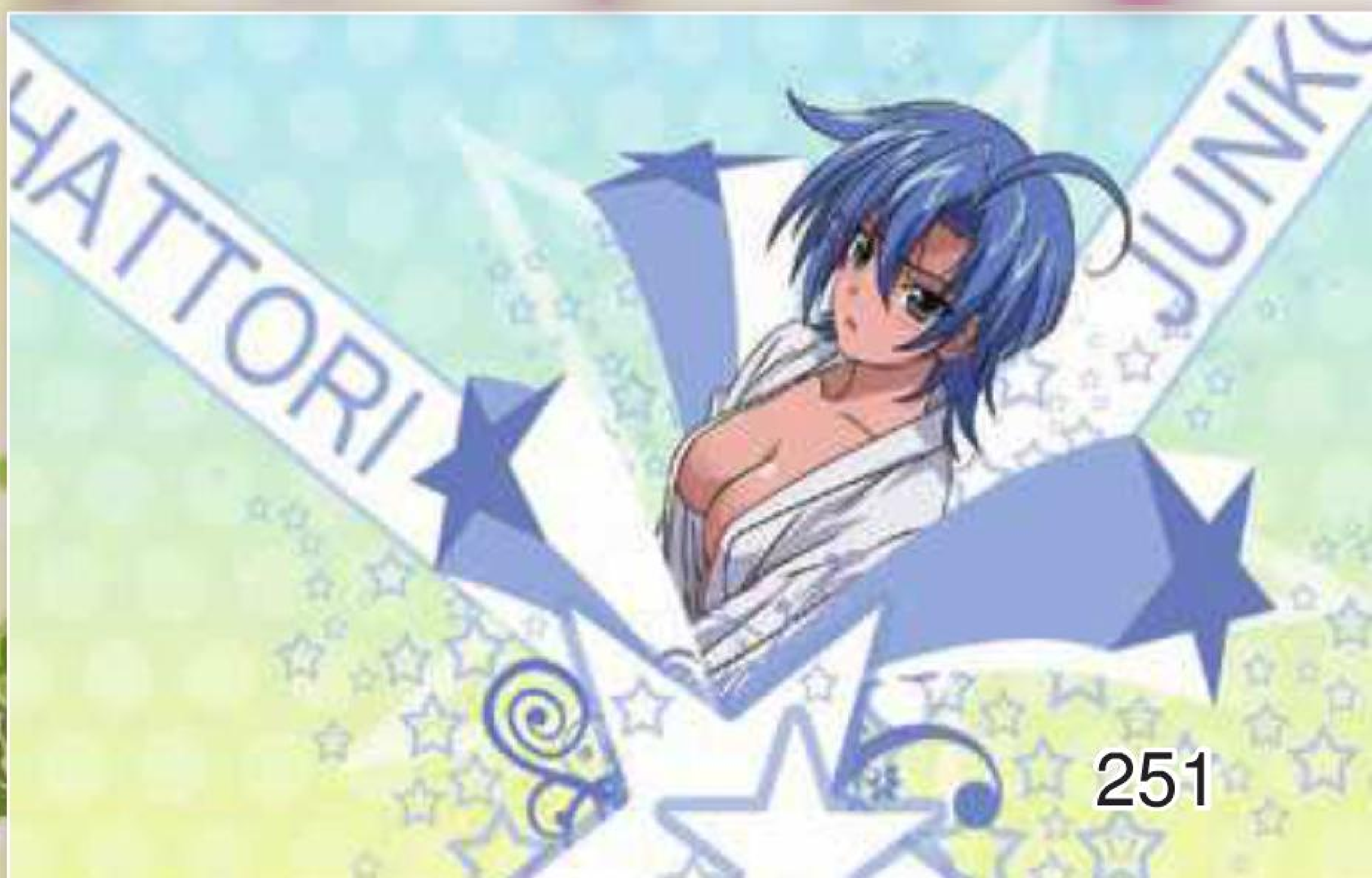
酷洛洛：平野绫，唉……

半夏：为啥叹气啊？

阿鲁：这次《侍魂》的参战角色竟然有两人，不公平啊。

白菜：《天下第一剑客传》的前三强到了……

乌冬：白菜老师不愧为格斗游戏饭，真懂啊。



本栏目相关软件、游戏收录于《口袋光环》“精彩栏目”目录中。

栏目主持：苍穹

本辑主题 胡子

▲“This is Sparta！”如若没有了胡子，国王的这一声怒吼也就会略显缺乏气势。

胡子作为人类男性最重要的特征，一直被标榜为男性气概的代名词。胡子不仅仅是一种装饰，它更多地体现出了男性的勇猛与力量。很多古代的英雄、战将，以及现代体育界的很多运动员都是大胡子，这样的人无一例外都是作风彪悍的“猛将”。而在诸多游戏作品中，制作人把主角都设计成长着浓密胡子的大叔，这样的游戏大多数都跟高难度紧密挂钩。也许习惯了美型人设的玩家刚开始会有些不适应，不过很快你就会发现，如果是传统的小白脸主角在这样的游戏中绝对会不堪一击。

文 狮子心

魔界村

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1986年

对于亚瑟这位喜欢穿着大花短裤冒险的胡子大叔，想必各位玩家都不会陌生。FC版的本作其实是街机上《魔界村》的移植版，游戏给人的最深刻印象莫过于其超越玩家承受能力的高难度，相信当年因为其难度而怒摔手柄的人绝对不在少数。相比起游戏中各种恶心的敌人，我们的胡子大叔战斗力真的是不足5啊！版面中敌人的数量奇多，攻击判定过于霸道，而且对一般动作游戏所适用的“背版”在本作中却并不适用，因为敌人出现的随机性很强，单靠记忆是无法弥补自身操作缺陷的。主角亚瑟的武器攻击判定奇弱、体力微薄，尤其是受到攻击之后可以在瞬间将衣服脱得只剩下个裤衩也是很让人喷饭的设定。由于跳跃的可控性非常小，因此在起跳前就必须计算好跳跃距离。另外本作的分数并不是用来奖命的，分数越高只会让游戏难度也越来越高，这种核心向的设定绝对是为各路高手所准备的。有意思的是，堪称变态的难度并没有赶走玩家，反而让更多的玩家被其吸引，可以说这是一款挫折与挑战并存的经典，该系列累积突破400万的销量也反映出了它的独特魅力。

▶别看现在穿着盔甲似模似样，敌人随时能让你只剩下个裤衩。

特别推荐

合金装备

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1987年

在“潜龙谍影”这个官方正式译名引入前，《合金装备》在我国就有着无数的死忠，其超高的游戏性和独有的理念确实让人着迷，胡子大叔Snake更是万千粉丝的偶像。作为系列的首部作品，本作讲述了Outer Heaven的由来，并解释了《MGS1》中悲情角色Gray Fox变成改造人的原因。FC版作为MSX版的移植版虽然削减了不少内容，不过游戏的核心系统“潜入”并没有改变。游戏很好地利用了FC有限的键位，武器和装备应有尽有，例如军粮和Snake最爱的香烟都是后来玩家们非常熟悉的道具，为了保证潜入不被敌人发现，游戏中还设置了消声器，令潜入感倍增。本作BOSS战的难度不高、略显死板，武器道具也不用太节约，因为可以反复刷新场景来重复取得弹药。这样一款作品在今天看来的确存在着一些不足，但它作为铸就日后经典系列的基石地位仍是无可动摇的。

▲被敌人发现时经典的“！”号在初代便有出现。

火之鸟 凤凰编 我王之冒险

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1987年

▲游戏要活用名为“鬼瓦”的道具铺路，这点很有意思。

本游戏是根据1986年在日本上映的同名动画电影改编而成的，漫画大师手冢治虫的作品《火之鸟》的经典地位毋庸置疑，本作作为改编游戏素质也相当高。游戏的目标是要通过16关收集16块雕刻碎片以完成火鸟图，主角“我王”不仅拥有一脸大胡子，还有个令人印象深刻的大鼻子。我王的武器是雕刻专用凿子，打败敌人之后可以得到“鬼瓦”，其最大的作用是用来铺路，场景中一些太高的台子或太宽的陷阱都要利用鬼瓦铺路才能顺利通过，因此游戏也存在不小的解谜成分。游戏的关卡分为三个时代，最后的大和时代第8关，全程只有一个隐藏的传送路口可以进入，否则场景只会无限循环下去，这也是很多玩家当时没能通关的原因。本作的流程很长，难度也不低，不过通关后的结束曲十分优美，另外说句题外话，《火之鸟 凤凰编》是非常经典的动画作品，强烈推荐！

战斧 魔王复仇

原机种：ARC | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1992年

《战斧》是SEGA出品的经典ACT，游戏的世界观非常厚重，画面和人设都显得相当粗犷，但是又不失细致。作为街机上的续作，《魔王复仇》相比于前作在人物上做出了较大的更改，尤其是初代的大胡子维京人，这一代竟然变成骑在巨人身上。角色的动作相当丰富，不仅体现在攻击敌人的手段上，包括受到伤害的时候的踉跄动作也很多样，许多动作都相当的诙谐。每个人都有独有的绝招，这种招式威力巨大，而且还配有特写画面，不同的绝招消耗魔法瓶的数量不一，例如巨人的绝招就是全屏石化效果，演出效果极具魄力，不过要以消耗12个魔法瓶为代价。另外这一代最好玩的就是坐骑系统，关卡中有蝎子、螳螂等千奇百怪的怪物可以乘骑，而且每个怪物的招数都不一样。本作支持4人同屏游戏，约上几个朋友同乐的话会非常欢乐，这也是笔者童年的美好回忆之一。

▲游戏的坐骑都非常有意思，这算不算叠罗汉呢？（笑）

轻松日语教室

栏目主持
白菜

文 AKIHA

别以为向来只有男性闯入女澡堂，今天就让大家见识下，女性也是可以闯进男澡堂的。不过这可不是一次冒失的错误，而是一个早有预谋的计划。欲知详情，请看正文部分。

冲进男澡堂后勒索旅馆
17岁无职少女被逮捕

日本香川县高松北警署于7月12日，逮捕了一名涉嫌恐吓与伤害罪的17岁无职少女。

事件发生于今年的4月14日，这名少女住宿在高松市内的一家旅馆中。早上7点她进入了男澡堂，然后以“裸体被男人看光了，这是旅馆对于澡堂的说明不够充分”为理由，向旅馆方要求3万日元的赔偿费。由于旅馆方面不愿意支付，这名少女拨打了110电话。当警察赶到后，少女在警察的调解下离开了旅馆。然而在中午时分，少女再次回到旅馆要求支付现金赔偿，甚至还踢打旅馆负责人的腹部，使其负伤。对于警方的调查，少女对于其中一部分情节拒不承认。

>どんな17岁だよw（don na jyu–na na sai da yo）

译文：这是什么17岁啊（笑）。

>バイタリティはあるな。（bai ta ri ti wa a ru na。）

译文：真是活力十足啊。

>“ヨメに行けない……”だつたらよかつたのに金要求か。（“yo me ni i ke nai……”da tta ra yo ka tta no ni ka ne yo–kyu–ka。）

译文：抱怨“嫁不出去了……”还差不多，竟然要求赔偿金啊。

>男汤で居合わせた客が一番利益を受けている。（o to ko yu de i a wa se ta kya ku ga i chi ban ri e ki wo u ke te i ru。）

译文：在男澡堂的客人是最大的受益者。

>女性の新しい体の卖り方。（jyo-sei no a ta ra shi i ka ra da no u ri ka ta。）

译文：女性全新的身体赚钱法。

>やつぱ男尊女卑でいいと思う……（ya ppa dan son jyo hi de i i to o mo u……）

译文：有时候真心觉得男尊女卑比较好……

>行动力が凄い。创作上の人物つぽい。（ko-do-ryo ku ga su go i。so-sa ku jyo-no jin bu tsu ppo i。）

译文：强大的行动力。感觉就像是创作出来的人物一样。

>これ男なら１００%その场で逮捕されてるよね。（ko re o to ko na ra hya ku pa-sen to so no ba de tai ho sa re te ru yo ne。）

译文：如果是男人的话，100%被现场逮捕啊。

>颜と容姿が重要だな。场合によっては逆にお金を贯わないといかんw。（ka o to yo-shi ga jyu-yo-da na。ba a i ni yo tte wa gya ku ni o ka ne wo mo ra wa nai to i kan。）

译文：脸蛋和外表很重要。根据场合的区别搞不好还得倒收钱（笑）。

>多分、他の旅馆でもやつてるな、ごね方が手驯れてる。（ta bun、ho ka no ryo kan de mo ya tte ru na、go ne ka ta ga te na re te ru。）

译文：大概在其他旅馆也这样搞过的吧。手段很娴熟啊。

也许笔者是一个比较传统的人。抛开架空的二次元不说，现实中的正常女性在笔者的印象中，不说是亭亭玉立的端庄贤淑女性，不说是活力四射的健康女孩，至少都应该有最基本的礼仪廉耻观念，而且在一定程度上要比男性更加重视这一点才行。然而看上文这位17岁的少女，正值花季，却做出这样难以置信的行为。如果说出卖身体是有伤风化，她却恬不知耻地利用女性的身体去恐吓和勒索对方，甚至还施以暴力行为，实在令人发指。

另外有一个细节确实很有意思：如果男性闯进女澡堂，那么赶来的警察大都会将嫌疑人当场拘捕。反之在报道中，女性一开始只是在调解下离开了旅馆，直到三个月后才被逮捕。我国有重男轻女一说，日本也有男尊女卑观念，在倡导男女平等的今天，这些潜留在人们内心深处的区别对待观念，是否也可以看作是另一类的“重男轻女”呢?

日文三国

接上辑的话题，本辑依然介绍7位三国人物的名字的日文念法。对某方面很熟悉的读者想来也该吐槽了。

模板例句：我が名は关羽、字は云长、推して参る！（wa ga na wa kan u、a za na wa un cho-、o shi te ma i ru！/我乃关羽云长，尔等受死！）

名	字
曹操（so—so—）	孟德（mo—to ku）
司马懿（shi ba i）	仲达（tyu—ta tsu）
郭嘉（ka ku ka）	奉孝（ho—ko—）
张辽（tyo—ryo—）	文远（bun en）
许褚（kyo tyo）	仲康（tyu—ko—）
夏侯惇（ka ko—ton）	元让（gen jyo—）
甄氏（shin shi）	—

乙女风向标

栏目主持：半夏
美编：sienna

上辑专栏中为大家介绍了日本夏天的风物诗，祭典、浴衣、风铃、烟火都是日本夏天最具特色的代表，乙女GAME中也到处能看到烟火的身影，和喜欢的角色一起观赏美丽的烟火确实十分浪漫。本辑专栏将为大家详细介绍日本的烟火，就让我们一起来看一下吧。

本辑主题
烟火

烟火的历史

烟火在中国又称烟花、焰火等，日语中称之为“花火”，毫**无疑问它是起**源于中国的，有一种说法是早在公元前三世纪，中国**开始使用爆竹的时候烟**火就已经诞生。但也有一种说法是早期的烟火都是用来在战斗中对抗敌人，并不能算是真正的烟火。真正的烟火直到10世纪才诞生，不再用于武器范畴而仅仅是用于祝祭。烟火在十三世纪传入欧洲，最早的形态是礼炮，主要用于贵族阶层的庆祝节日等，后来为了美观才开始添加各种烟雾的颜色，甚至为了制作更好的烟火设立了专门的研究所，烟火也渐渐发展成我们现在看到的样子。

日本花火的历史

在日本最早制造烟火**是16世纪，但烟火在日本的历史上却是随**处可见。《骏府政事录》中描写德川家康在骏府城外看到外国人燃放的“花火”，这是“花火”一词在日本最早出现的记录。在幕末，武士大名命令旗下的火药职业人士制作的烟火被称作“武家花火”，最著名的当属仙台伊达家的武家花火，反映了自伊达政宗以来的豪放藩风，在仙台河岸燃放十分热闹且有气魄，吸引了大量的普通町人前去观看，甚至曾经发生过“万年桥”栏杆折断的事故，可见当时仙台花火的人气之盛。

▲日本的代表建筑鸟取和烟火的结合。

烟火和夏日

▲仙台的七夕祭典和烟火大会。

和中国不同，在日本烟火的消费集中在夏天，有一种说法是最初燃放**烟火是用来使河川开流**的，在盛夏燃放烟火有祈雨和缓解干旱之寓意。另外一种说法是由于亚洲大多数国家在冬天燃放烟火，日本反其道而行之在盛夏推动烟火的消费，为以烟火为生的制作者缓解了生活压力。另外日本夏天的节日——盂兰盆节和七夕虽然都有各自独特的传统特色，但是也有不少地区将其和烟火大会结合庆祝。例如现在仙台每年都会举办七夕祭典同时举办七夕烟火大会，两者结合吸引了大量的游客。

▲不像老鼠的“老鼠烟火”。

▲贩卖烟火的小零食店。

烟火的种类

在日本燃放大型烟火都**需要执照，每年的地区**祭典大多由专业的手工业者打造烟火燃放，而与之相对有许多小型玩具烟火在街道玩具店、零食屋等都可以买到供私人燃放。上辑专栏中介绍的线光烟火是日本最具代表性的玩具烟火，在诸多日剧、动漫、游戏中都有出现。除此之外比较著名的有点燃之后在地上旋转喷射出火焰的老鼠烟火；好像电扇一样有着小型扇叶，点燃后会随风上升的UFO烟火；有着瓶子状的身体，点燃后会发出一声长鸣并飞向天空的火箭烟火等等。

游戏中的烟火

日本烟火作为日本夏天著名的**代表物，游戏中怎么可以少**了它的身影。PSP游戏《风暴恋人》**和男主角交往顺利，就会发**生一起看烟火的事件。游戏中存在交往倦怠期的设定，女主角和恋人度过热恋期后会不断有其他人插进来干扰主角的恋情，浪漫的烟火能否帮助女主角和恋人恢复关系呢？

同时《风暴恋人》的续作《风暴恋人 夏恋》将以夏天为舞台，重新演绎前作的内容，添加夏日合宿、临海学校教学、夏日祭典、烟火祭典等全新内容。

▲《风暴恋人 夏恋》中即将登场的剧情。

《金色琴弦3》中人气角色土岐蓬生的一段剧情就和烟火有关，烟火大会主角一个人回到合宿宿舍，看到土岐躺在椅子上好像睡着了，好奇地走过去，却被土岐拉住，躺在她的膝盖看烟火。玩过《金色琴弦3》的人恐怕都会对这段剧情印象深刻，王子一样优雅的土岐在烟火下更加让人心动……

▲土岐这张CG秒杀过无数玩家。

《迷你烟花》是一款NDS平台以制作烟花攻击敌人为主题的另类STG，游戏从香港出发，到冰封的南极，神秘的埃及……一路制作不同的烟花，一边躲避敌人攻击，一边靠烟花还击。游戏中的烟花十分梦幻，音乐和画面都结合当地风情，虽然不是乙女GAME，但是喜欢烟花的女孩子们都可以尝试一下。

▲另类的STG《迷你烟花》。

“《心跳回忆 女生版》系列”、“《遥远的时空中》系列”、“《星座彼氏》系列”中也有很多关于烟火的故事，和部份角色可以一起参加烟火大会触发相关剧情。

◀▶《星座彼氏》、《遥远的时空中》里的烟火。

结束语

用了连续两辑专栏为大家细数日本的夏天，不知能否带给读者一种新鲜的体验，其实每个人的夏天都有所不同，夜晚吃着路边摊的烧烤；快开学时疯狂地赶着作业；明晃晃的阳光下悠闲地睡个午觉……我们的夏天也一样精彩，不是吗？

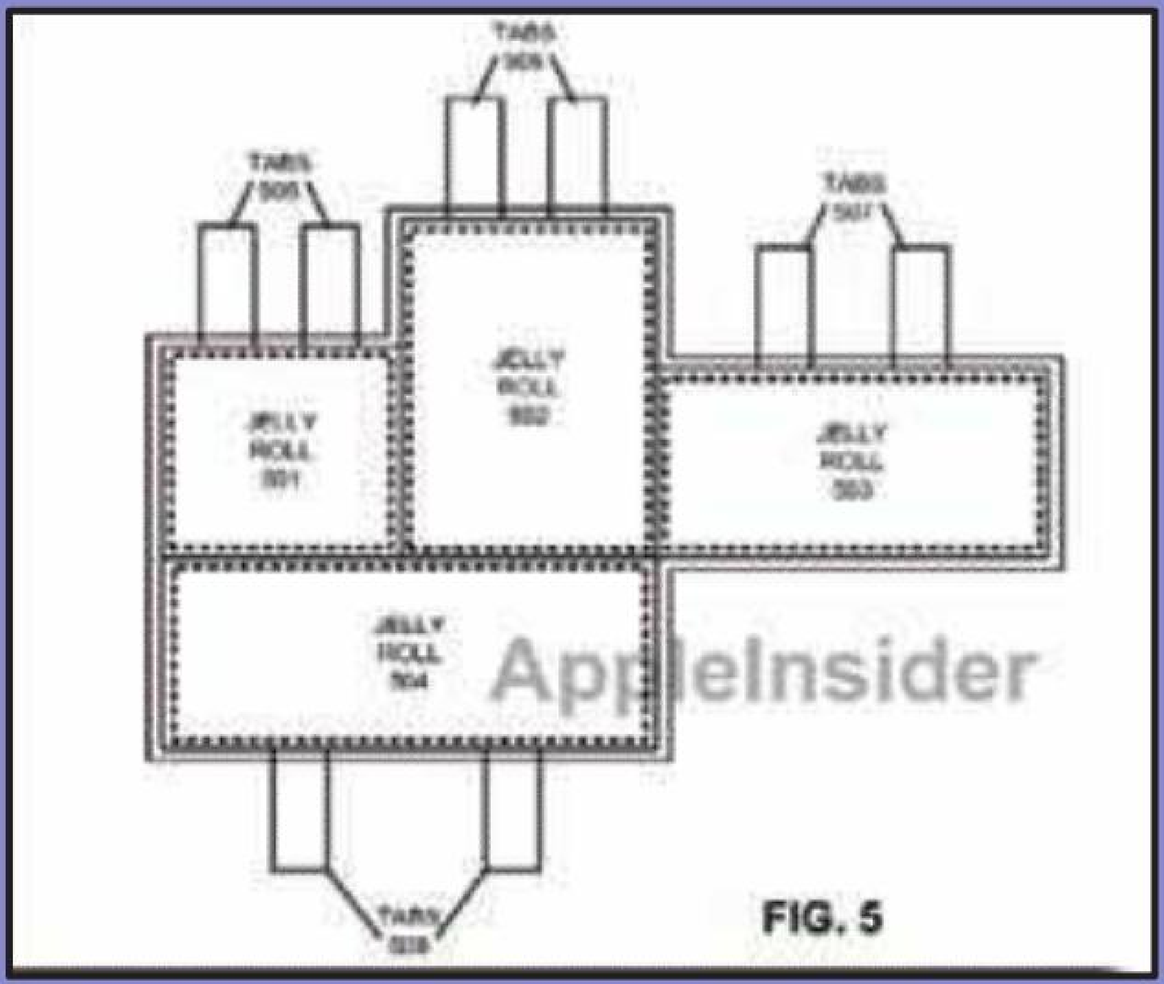
栏目主持：伊娃

iPhone进行时

《Cut the Rope》你全三星了吗？新作《Cut the Rope：Experiments》带着爱吃糖果的小怪兽回归啦！游戏的画面没有进行大幅的改动，但全新的关卡场景和游戏要素的增加，依然让人爱不释手。同时，游戏也增加了新的游戏配乐，而旧版配乐也进行了一些新的编曲改动，惊讶之余又有着莫名的感动。

情报速递

苹果重新设计电池”果冻卷“以提升电池性能



7月最后一周，在美国商标专利局发布的专利中发现，苹果的新专利中包括“单个与多个果冻卷的电池”，目的是要重新设计电池“果冻卷”，即将一个“果冻卷”变成多个，以改善现有的锂电池性能，这将使未来的iPhone和MacBook Pro电池寿命得以提高。该专利于2010年1月26日提交到美国专利和商标局，该专利的发明人为Ramesh C. Bhardwaj，Taisup Hwang和Richard M. Mank。专利描述中称道，该定制的电池可以设计成适合各种设备所需的规格，不仅可以将其放置在笔记本屏幕的后面，以增加笔记本电池的容量，还可以创建一个非对称的电池，放置于手机内部其他组件中，如处理器、印刷电路板（PCB）、内存等。

iOS破解全明星相聚DEFCON

DEFCON黑客大会创办于1992年，是全球规模最大也是最长久的黑客大会。今年8月初，DEFCON黑客大会在美国的赌城拉斯维加斯举行，吸引了超过6000名来自世界各地的黑客和破解爱好者前来参加，当然其中也不乏我们熟悉的iOS破解者。这张照片就是在本届DEFCON上7位著名的iOS越狱开发者的合影，想必果粉们都能认出一二。留着长胡子和长发的这位令人印象深刻，他就是被誉为“Cydia之父”的Saurik；左一是JailbreakMe的作者Comex；穿绿色衣服的就是大家所熟悉的绿毒作者P0sixninjia，代表作是iOS 4.2.1完美越狱；其他还有Geohot、NitoTV以及Jaywalker等。

游戏

寻宝人3 幽灵追踪

Treasure Seekers 3：Follow the Ghosts

■ G5 Entertainment ■ AVG ■ 94.7 MB ■ 4.99美元

去年为大家介绍过该系列的第一作《寻宝人 黄金之梦》，本作则是最新由PC版移植来的系列第三作，继海盗宝藏之谜后，前作中的两位小主人公Nelly和Tom已经长大，你需要帮助他们去释放不幸被邪恶的炼金术士困住的幽灵。游戏的画面一如既往地优秀，整体图像效果细腻而大气且充满写实风格，华丽的光影特效更是渲染到位。和前作相比，游戏在玩法上变化不大，不过系统设计得更为人性化。本作加重了机关谜题的设计，使游戏更具冒险意境也更加耐玩，玩家可通过触摸屏幕来调查场景内的各种可能是线索的物品，并根据任务列表的提示来展开行动。而在迷你游戏环节，如果被谜题卡住，也可以选择放弃并跳过。

游戏

功夫战士

KungFu Warrior

■ Triniti ■ ACT ■ 40.9 MB ■ 0.99美元

看到本作后你一定会不禁高呼：“这不是李小龙嘛！”其实，本作的主人公是一名长相和招式都像极了李小龙的功夫大师！故事发生在一个宁静的小村庄，主角在师傅教导下勤奋习武，然而一天一群土匪杀入村庄，还乱刀砍死了师傅，于是主角出发了……不得不提的是本作表现优异的音画效果，全高清的手绘精美2D画面，非常适合这种传统的2D多重卷轴横版动作游戏。悠扬动听的音乐，无不洋溢着浓浓的中国风。游戏只需玩家从头杀到尾，手感极佳，配合着龙哥的怪叫非常爽快。游戏引入了道具装备的概念，很多装备需要不停地刷关才有几率获得，如果你想直接习得所有武艺并直接穿上好装备战个痛快，那么游戏中内置的iAP将是你的不二之选，但价格可不厚道哦。

软件

最终幻想战略版 狮子战争

FINAL FANTASY TACTICS：THE WAR OF THE LIONS

■ Square Enix ■ S · RPG ■ 457 MB ■ 15.99美元

如果你是《FF》饭，那么不入iOS设备就实在太可惜了，因为目前已经有十几款和《FF》相关的APP已经陆续在该平台亮相了。在不断跳票后，《最终幻想战略版 狮子战争》也终于上架发售。本作作为2007年PSP复刻版的移植，主角依然是Ramza，故事围绕着王国的权利争夺以及教会圣石纷争而展开，而同时PSP版追加的全新过场动画和人物语音也忠实还原。游戏的画面并没有对应高清，只是在操作界面上做了相应的优化和改动，使得触摸屏操作更加方便。此外iOS版AI的行动思考也比原本PSP版快上很多，看来SE确实下了功夫做优化。而遗憾的是本作并未像之前一样对应中文，甚至连日文都没有，相信后续更新后会解决这一问题。

现声研

今井麻美是近年来开始活跃在大家面前的声优。她的作品大都集中在广播剧CD和游戏方面，在动画方面的内容比较少。但正因为如此，她才是某种程度上最应该为我们游戏玩家所了解的声优。下文将详细介绍这位声优，有兴趣的玩家不要错过。

1999年，在广播剧CD《刻の大地》中正式作为声优出道的今井麻美，一开始并没有多少知名度。在经过几年脚踏实地的努力后，终于在2005年Namco（现NBGI）推出的街机游戏《偶像大师》中，以演绎人气角色“如月千早”正式打响了自己的名字，让所有ACG爱好者们认识了自己。可以说，今井麻美的成功与《偶像大师》是密不可分的。她也是我们掌机玩家应该记住的一名声优。

麻美小姐是音乐制作人尾浦由纪、歌手佐田雅志和中岛美雪的忠实支持者，爱看的漫画是《乔乔奇妙的冒险》（白菜狂喜乱舞）。正如上文介绍的一样，以如月千早一炮打红的她，演绎的角色大都是稳重大方的姐姐型（当然也有个别内心残暴的双重人格特例）。她的声线比较沉稳，富有治愈感，起伏波动不大。想要了解她的声音的话，四月新番《斯坦因之门》和七月新番《偶像大师》中都能看到她的身影。同时关注过游戏与动画两方面的读者会发现，这两部动画都是由游戏改编而成的。其实比起声优们常常接触的动画作品来，麻美小姐所出演的广播剧CD和游戏角色要压倒性地占多数。接下来就让我们看看她在掌机平台上的足迹吧。

今井麻美

出生地：东京都
血型：O
生日：1977年5月16日
昵称：ミンゴス、アサミンゴスP

主要作品1

《偶像大师》

扮演角色：如月千早

2009年，《偶像大师》登陆PSP平台，今井麻美也出现在掌机玩家的视野中。如月千早可以说是实际意义上麻美小姐作为声优的起点。《偶像大师》是一款玩家扮演制作人，将候选的女孩包装成顶级偶像的育成系游戏。如月千早是一名外表看起来非常沉静的女孩，将歌唱视为比生命更加重要，即使是偶像活动，只要没有歌唱环节也会非常难受。在学校中跟合唱团的团员们对立，家庭关系也非常复杂，种种事件导致她不善于与人交流，无法表达出自己真实的想法，只会给人难以接触的冷酷印象。这种言语上的寡言与笨拙，恰好与麻美小姐沉稳、波澜不惊的声线特点吻合。不管从游戏中还是动画中，千早的迷茫与压抑都通过麻美小姐的演技展示在玩家面前。而她的代表曲目《苍い鸟》虽然是慢速曲，却非常神奇地将千早那股倾注于歌唱上的热情展示得淋漓尽致，不由得让玩家想要理解她、认可她、帮助她。当然这都要归功于麻美小姐为角色所注入的灵魂。在游戏中，千早是属于培养难度较高的角色，喜欢她的玩家可要付出一番心血了。

主要作品2 《斯坦因之门》

扮演角色：牧濑红莉栖

《斯坦因之门》是2009年5pb.于X360平台发售的空想科学主题AVG，今年6月23日来到了PSP平台上。游戏的前半章充满了轻松与中二的风格，而后半章则开始逼近主线，感人桥段接踵而至。今井麻美所演绎的牧濑红莉栖贵为游戏中的第一女主角，一言以蔽之就是“18岁的天才少女”。由于长期身处对于她的聪明与成就充满嫉妒与竞争的人群中，在游戏开篇她给人的感觉就是冷酷、自信且毫无破绽。如果只是如此，那对于声优来说，单一的性格演绎起来是没有什么难度的。然而红莉栖在接触到男主角一行人后，内在的性格随着戒心放松而逐渐显露出来：傲娇、运动白痴、吐槽帝、毁灭级的料理水平、而且还是深度的@ch宅（等同于现实中的2ch宅）。这么多的要素揉合起来，对于麻美小姐的功力自然就是一种考验了。当故事进入中后期，情节逼近主线后，不管男主角如何改变过去，每条世界线上的不同的红莉栖都分别信任着男主角并给予其最大的帮助。这一决定性的特点将她的“好人”属性表现得淋漓尽致，也让她的人气膨胀到了极点。从冷酷与自信的“傲”，随时转入吐槽与宅的“娇”，将几种感情融合得自然无比。如果说如月千早是麻美小姐的起点，那么牧濑红莉栖就是麻美小姐进化的里程碑。

主要作品3 《苍翼默示录》

扮演角色：Tsubaki

好吧，不得不承认编辑部的《苍翼默示录》对战热潮影响确实深远。目前为止4辑“现声研”中，3辑的声优都在这款游戏中有一席之地。言归正传，Tsubaki作为统治机构的一员，在学生时代与Noel和Makoto是亲友，对于当时温柔的学长Jin更是充满爱慕之情。但是这美好时光并没有持续太久，在毕业之后，Tsubaki却接受了长官Hazama的命令去逮捕Jin和Noel。为了维护家族的荣誉，Tsubaki不得不与自己的亲友和爱慕的前辈对峙，而这悲剧的始作俑者仅仅是为了完成自己阴谋的Hazama。于是感同身受的麻美小姐也在《苍翼默示录》的广播节目中明言非常讨厌Hazama这个角色。Tsubaki在正常情况下的声音是非常毅然的，不卑不吭，冷静成熟；而在故事模式下与Noel对峙时就能感受到她的无奈与决心。另外在附加模式“教え！ライチ先生”的小版块中，可以看到Tsubaki、Noel和Makoto的学生时代，对比一下当时仍然纯真的声音。

选择Tsubaki和Makoto对战时，开场会听到统治机构成员对战时会进行的宣誓。但是Makoto这个笨蛋会忘记后面的句子，然后Tsubaki会温柔地说“待会儿要默背100遍哦。”这也是个人觉得麻美小姐发挥得非常好的一句。

23岁教

159辑在介绍高桥智秋时提到过她创立的“23岁教”，并拉入了今井麻美作为高级干部。但是麻美小姐自己却说“只在教祖面前遵从教义。”于是在高桥智秋不在场的情况下，被问到年龄时均会如实回答。23岁教看来前景不甚乐观。

ミンゴス

今井麻美给自己取的昵称为“アサミンゴス（アサミ为“麻美”的片假名）”，因此被FANS简称为“ミンゴス”。最大的萌点是酒量极差，却又喜欢喝酒，两三口就会喝醉，之后进入暴走状态，症状主要表现为“又色又可爱”——例如对亲友中村绘里子（《偶像大师》中演绎“天海春香”的声优）突然进行亲吻；变为口齿不清的婴儿；抱住对方撒娇，从口调到行为全部幼儿化……该模式被FANS戏称为“饮ミンゴス（饮ミ就是喝酒的意思）”。更加可怕的是，“饮ミンゴス”随着酒精摄取量的增加会升级到“オヤスミンゴス（オヤスミ是晚安的意思）”，此时口调会变得更加奇怪，但是能量几乎耗尽无法动弹，最后会依偎着他人缓缓睡去……因此一般在她工作的地方，工作人员都会预先将酒类饮品撤掉。

アサミンゴスP

由于《偶像大师》是为麻美小姐带来巨大转机的作品，因此麻美小姐对其沉迷程度也不一般，与若林直美（角色“秋叶律子”的声优）一样在圈子里非常出名。麻美小姐在游戏时的名字为“アサミンゴスP（P即Producer，意思是制作人）”，溺爱高槻弥生，且一定会把天海春香加入自己的队伍中。在一次《偶像大师》的广播剧中，节目要求仁后真耶子（《偶像大师》中演绎“高槻弥生”的声优）和中村绘里子按照剧本表演，然后让アサミンゴスP来决定谁演得比较好。由于对弥生的溺爱，使得春香整场都处于被打压的状态……最后中村小姐使出了必杀——哭着大喊“麻美酱救命啊！”于是麻美小姐乖乖投降：“对不起，我最喜欢的是春香啦！”

Vocaloid通信

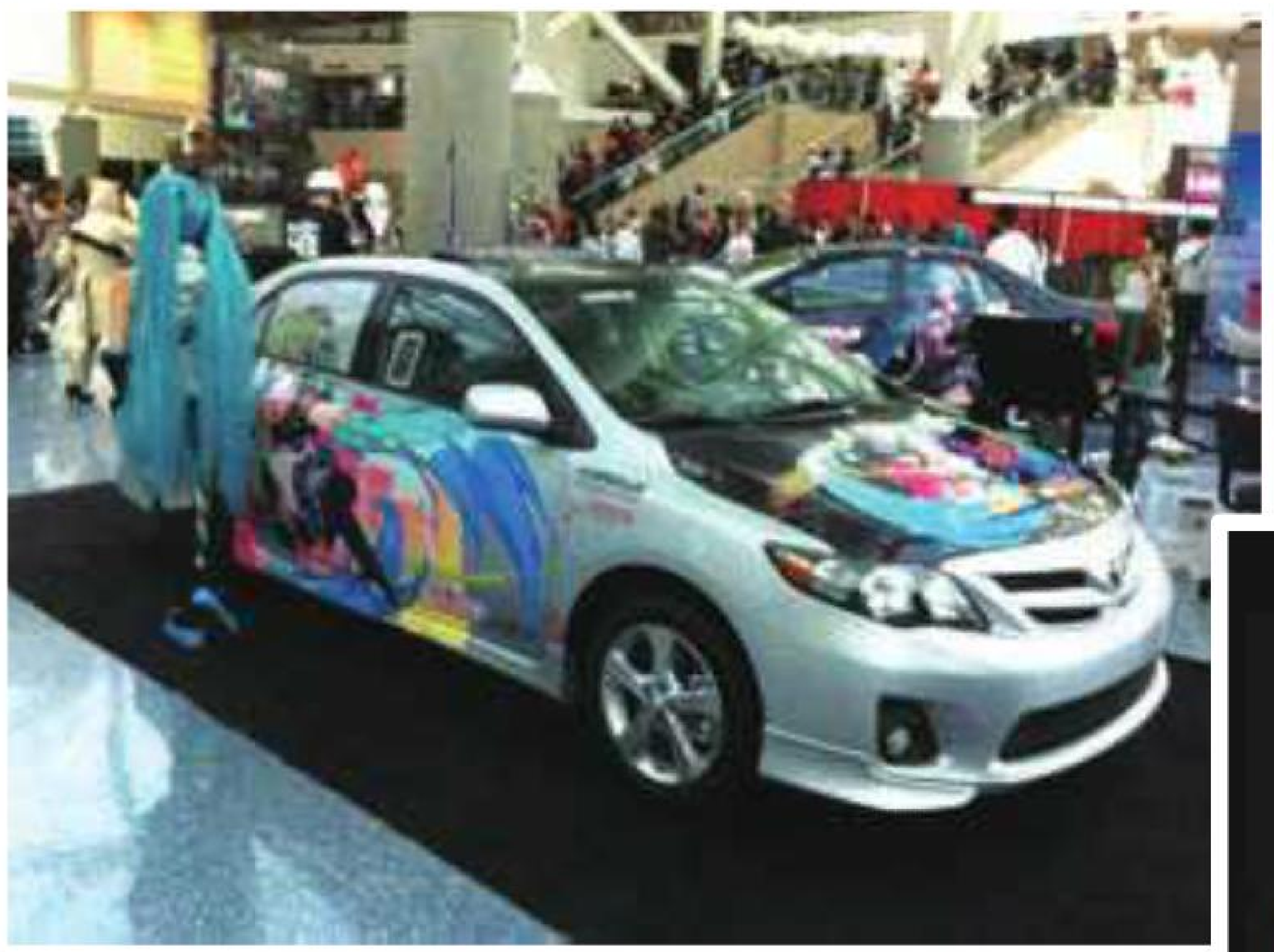
栏目主持 乌冬

8月4日《初音未来 梦想剧场2nd》发售，相信不少读者在看到这里的时候都已经玩上游戏了吧，而没PS3的玩家也不用担心，因为《初音未来 女歌手计划 扩张版》的发售日也终于决定，年底玩家就又可以在PSP上和初音见面了。好，下面让我们开始栏目吧。

初音首场美国演唱会大获成功

在上个月美国洛杉矶动漫展“Anime Expo 2011”上，举办了初音的首场海外演唱会，约5000粉丝到场，演唱会在热烈的欢呼声中落下了帷幕。和之前日本的初音之日感谢祭一样，这次的演唱会也是采用立体投影加乐队演奏的方式，初音以不同的造型演唱了24首自己的著名曲目，会场的气氛几度到达顶点。另外，在全美发行量数一数二的《洛杉矶时报》也以“数码女王初音未来美国初次登台”为标题为这次演唱会做了报道，可见初音影响力之大。

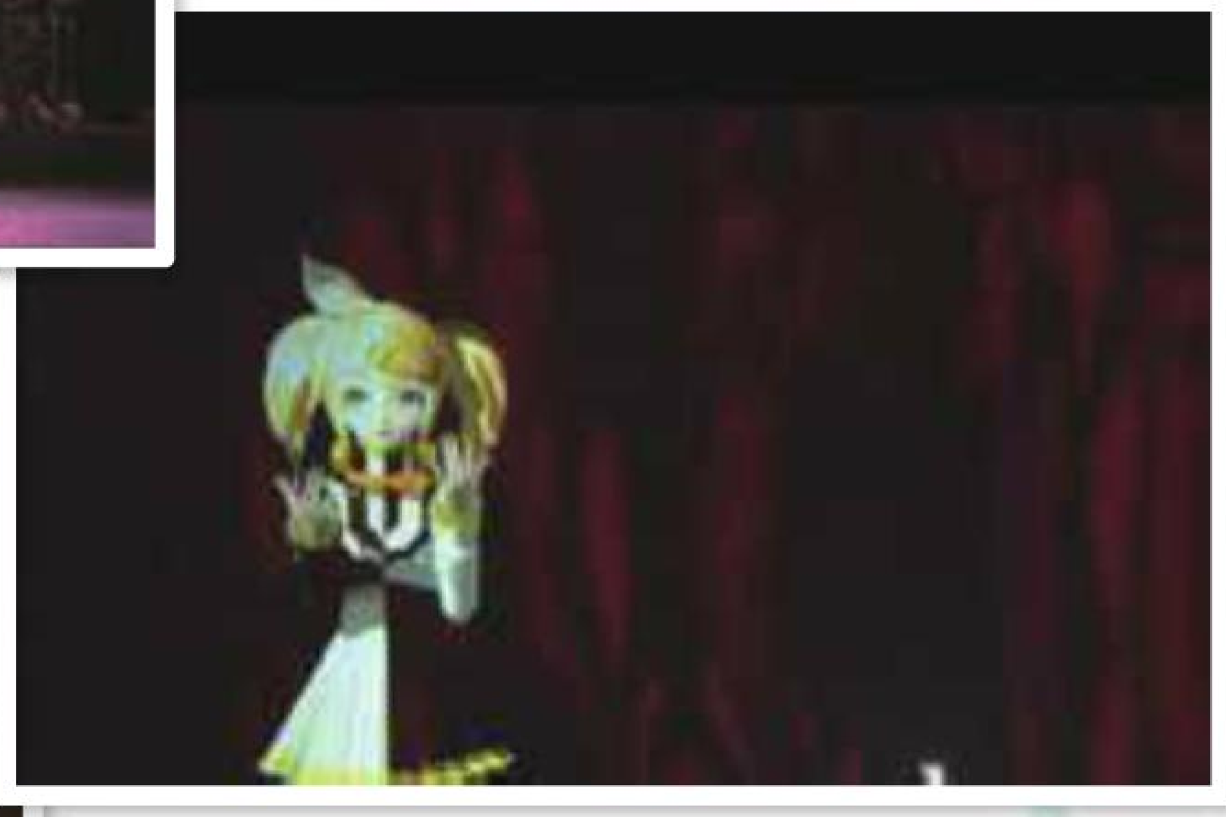
▲演唱会开始前会场外就已聚满了粉丝。



◀漫展里初音的痛车也到场助阵。

▼一共10人的演奏队伍。

▲初音在台上热唱。



◀▲当然还有其他家族成员。

“《七龙战记》×初音”合作企划公布

◄在游戏中登场的初音造型。
▼OP的截图，Q版造型的初音非常可爱。

NDS平台的RPG《七龙战记2020》于近日公布了具体发售时间，日期定为2011年10月27日，同时还宣布了与人气电子歌姬初音的合作企划。《七龙战记2020》是2009年发售的《七龙战记》的续作，本作的舞台为2020年的东京，玩家将扮演特殊机关“村云”的一员与来自宇宙的七只巨龙展开对抗。此次的合作的具体内容为初音将演唱本作的主题曲《SeventH–HeaveN》以及出演OP动画，并且在游戏中也会以初音2020的身分登场，看来会是和剧情有关的人物。

“凯蒂猫×初音”合作企划公布

MIKUNOPOLIS2011实行委员会近日宣布了人气卡通角色凯蒂猫与初音的合作企划，内容为推出名为“凯蒂猫×初音”系列的周边，周边共有T恤（3334日元）以及橡胶挂饰（800日元）两个种类，上面均印有Vocaloid家族成员风格的凯蒂猫，除了有初音外，还有镜音以及巡音的版本。

Vocaloid家族新专辑《Vocalonation feat.初音ミク》发售，Oricon首周排名第六

▲豪华的特典，对于2000日元的售价来说非常超值。

◄专辑的封面。

收录有《Fire◎Flower 2011》《千年の独奏歌（refine）》和《リモコン》等niconico播放次数破百万歌曲的Vocaloid家族新专辑《Vocalonation feat.初音ミク》正式于7月6日发售，首周以2万张的销量夺得了日本公信榜Oricon专辑周排名的第6位。顺带一提，系列前作《EXIT TUNES PRESENTS Vocalonexus feat.初音ミク》曾以3.1万张的销量获得过Oricon专辑周排名的首位。

收录曲

01.Fire◎Flower 2011／halyosy feat.镜音レン
02.千年の独奏歌(refine)／yanagi feat.KAITO
03.Nyanyanyanyanyanyanya!／daniwellP feat.初音ミク
04.どういうことなの！？／くちばしP feat.初音ミク
05.腐れ外道とチョコレゐト／ピノキオP feat.初音ミク
06.リモコン／じ–ざす(ワンダフル☆オポチュニティ！)feat.镜音リン・レン
07.ハッピ–シンセサイザ／EasyPop(BETTI)feat.巡音ルカ・GUMI
08.LOVELESS×××／SCL Project(natsuP)feat.VanaN'Ice
09.坏セ坏セ／E.L.V.N feat.MEIKO
10.妄想スケッチ／40mP feat.初音ミク
11.リンネ／ハチ feat.初音ミク
12.神曲／おにゅうP feat.初音ミク
13.Blackjack／ゆちゃP feat.巡音ルカ
14.ハンコウセイメイ／YM feat.GUMI
15.蓝色の蝶／マチゲリ–タ feat.神威がくぽ
16.レンラクマダ–？／ライブP feat.镜音リン
17.リスキ–ゲ–ム／黑うさP feat.初音ミク
18.修道少女と偶像少女／cosMo＠暴走P feat.初音ミク
19.ボ–カロイドたちがボカロネイション收录曲をセッションしたようです／GYARI(ココアシガレットP)feat.Vocalonation Band

掌门人

最近掌机界的劲爆消息一个跟着一个，PSV公布了详细信息后，任天堂官方又宣布了3DS大幅降价的消息，这对于玩家来说是一个非常好的好消息，起码距离进入掌机次世代缩短了攒10000日元的时间。3DS这次终于调整了作为非生活必需品而应有的身价，说明任天堂也不那么自信过剩了。总而言之，对因为钱而犹豫的各位朋友们来说，快步进入掌机次世代的日子不远了；至于已经买的，也无需后悔，先买先玩嘛，何况20款e商店下载游戏的价格总计正好10000日元，8月11日前赶紧登陆e商店吧……个人就吐槽到这，下面开始本辑的“掌门人”！

主持 马修&胧月

插画 西瓜树

虽然一辑不落地买《掌机王SP》，但最近没什么时间看了，也没寄调查表，大家想朕没有？终于工作了，不累但时间挺长，准备拿到工资给外甥女买台3DS，努力中！最后欢迎半夏加入《掌机王SP》，半夏乖。（写下这段文字时睡着了三次……）

保定 皇上

半夏：我要挂个牌子“内有半夏，危险注意！”。最后这位读者肯定是loli控！为什么只给外甥女买3DS，外甥怎么没有！

白菜：外甥在等PSV。

马修：还有一种可能，就是皇上只有外甥女……另外皇上陛下工作劳累，也要多注意休息哦。

俺妹

我妹最近越来越像高坂桐乃了，天天对我施行暴力政策，虽然鄙人会跆拳道3段，可是天天生活在我妹的淫威下，有点不爽。所以我就用可爱的东西吸引她，最终傲娇女输在了硬汉的手上，不过我要把她调教成夏娜的希望有多大？

厦门 马天成

白菜：知足吧，有妹妹还嫌弃，你让那些没有妹妹的妹控情何以堪！

阿鲁：我从你的字里行间没有发现不爽的情绪啊，你这明显是在“日西”啊！

PSP的3D Plugin对眼睛有影响吗？PSP上有《使命召唤》吗？《三国杀》会出PSP版吗？

浙江 罗浥

酷洛洛：1.任何3D效果都会对眼睛造成负担，开3D玩游戏应该要适时适量，无论是看3D电影、PSP上的3D Plugin还是3DS的景深效果都是如此。2.没有。3.希望不大，没条件和朋友面杀的话也可以试试网络版的《三国杀Online》，目前一将成名包已经上线，和纸牌基本保持同步，还是不错的。

只言片语 上班、工作、等下班、回家、吃饭、睡觉、等周末、玩游戏——一个上班族的暑假安排。（广州 梁子健）

连带问题

又成功把一个同学拖入ACG界，并说服他买PSP和《掌机王SP》，小编们以后又可以涨工资了！

郑州 粽子

有一次玩《噬神者》到Story 40，不想玩了，就把机器还原主人了，原主人又把机器给了另一位朋友，然后等我再次借到机器玩《噬神者》时发现，我的Story 40存档被一个只有15分钟的档覆盖了，泪奔……我就是那个被粽子拉进ACG界的人。

郑州 IRON

阿鲁：一个玩游戏的人可以没有机器，但不能没有记忆卡啊。

苍穹：果然是家里开游戏厅的，就是经验丰富。

白菜：你们赢了……借机器玩游戏，备份存档是关键啊，经验不够啊少年。

马修：很神奇的是粽子和IRON的调查表是挨着的，你们一起寄的么？

爱不够深？

去了趟Ccg Expo（2011卡通总动员），在地宫里逛了半天，惊奇地在角落的店铺发现了《深爱》的周边，兴冲冲地跑过去，看到爱花的抱枕，兴奋不已，刚想掏钱，一看价格……晕，160元！无奈，继续看，茶杯225！无语……最后看到一个迷你折扇，心想这个应该便宜了吧，随即问老板价格，老板看了我一眼，做出1、2、0的手势，我愣了半天，本以为是12元，没想到却贵了10倍！我立刻大吼：“你坑爹啊！”然后转头就走，我知道我对爱花的爱不够深……

上海 TT

苍穹：盲目消费不见得是爱得深的表现，除非你跟鲁叔一样不差钱。

阿鲁：你想着，这东西怎么着也得80吧。80？160起，还不打折！你得了解宅男的心理，愿意花80买宅物的他就不在乎这160。

白菜：我在乎。

掌门话题

给小编留下深刻印象的猥琐杂兵

（本辑话题由上海的陈双玥读者提供）

乌冬 《怪物猎人》里的蚊子，相信不少猎人都被被它恶心过，采集、狩猎的时候就在旁边盘旋，然后时不时地来一下，虽然不伤，可动作被打断还是挺让人不耐烦的，不过最可气的是当想解决它的时候又消失得无影无踪，作为《怪物猎人》最恶心的怪物当之无愧。

马修 印象中的FC游戏中的猥琐杂兵是最多的，什么蜗牛、饺子、水龙头等等以及各种叫不上来名的杂兵。不过我见过最猥琐是FC《炸弹人》第一关的气球，被炸到的一瞬间，那个目瞪口呆的傻笑表情，绝对是过目难忘。

半夏 看到这个题目第一个想到的就是《超级马里奥兄弟》里的库巴，虽然它不能算是很杂兵的角色，不过FC时代只会吐吐小火球的它也确实不那么像BOSS，连路边的云彩都比它强！

苍穹 一看到这个话题，脑海中首先蹦出的是《梦幻模拟战2》隐藏关1的几个兄贵，猥琐的笑容加上强壮的肌肉，绝对让人过目难忘（狂汗）。如果用铁哑铃随时召唤还不能让玩家满意的话，还可以在标题画面按住 +B键……

白菜 说到猥琐，“《战国BASARA》系列”的直江兼续那才是当仁不让。这位历史上有头有脸的大将总是以一夫当关、万夫莫开的姿势出现玩家面前，Capcom也是给足他面子，出场时总是各种隆重的特效和特写镜头。但是他的姿势却总是如此滑稽，比如临阵拔不出刀等等各种恶搞镜头应有尽有。而实力也弱到出奇，甚至达到了被一刀秒杀的程度！亏他这样还敢叫嚣着“我是无敌的”，真是有够猥琐。

酷洛洛 《零・超兄贵》的各种敌人（其实整款游戏都很猥琐）……

胧月 如果即时战略也算的话，我推《魔兽争霸3》中亡灵族农民献祭后的阴影，从用法到形象都猥琐得令人发笑。如果是TR时代这宝座自然是人族农民的了（笑）。

阿鲁 要说到猥琐，很快就联想到了《疯兔》，记得第一次知道这家伙还是在《游戏机实用技术》送的碟里的影像看到的，当时给我幼小的心灵留下了非常深刻的印象，不过我还一作都没玩过就是了……得找个机会补补。

只言片语 NDS仍然是我的枕边机。（沈阳 赛伯拉斯）

一不留神

白菜锅锅，我买了一张新烧录卡，那老板娘竟然帮我放了四款乙女游戏，这是为什么？为什么！

浙江 MoGu

白菜：自从《乙女风向标》转手半夏妹纸以后，这类问题请找她解决。

半夏：问题先不说，师傅你不是最喜欢乙女游戏吗？

白菜：本座喜欢的是Galgame啊！不要因为都是恋爱AVG就趁乱搅在一起啊！

酷洛洛：趁乱搅在一起（羞）……

白菜：总之，也许是老板娘喜欢乙女游戏，想跟这位读者分享下兴趣吧。其实这位读者如果尝试一下，说不定也会感受到其魅力所在的。

半夏：师傅你果然……

真的好想你

真的好想你，自从你走了以后，我就无法呼吸，回来吧！我的《掌机王SP》。某日，我忍不住看你，班主任走到我身边，我却毫不知情，结果你就这样走了……

贵州 只爱于你

酷洛洛：同学下次不妨把曲谱也编一个，直接唱首歌吧。（笑）

马修：我想到的是某首很哀怨的同名老歌，不过第二句开始就对不上了。

时间不够

最近的《轻音》、《MHP3》、《无双大蛇》都占据了我太多的时间了，常感到时间不够用。小编们和游戏打交道这么久，不会腻吗？你们又是怎样利用时间的？好让我参考一下。

肉山 SE・YD

乌冬：方法很简单，只要压缩睡眠时间就可以了，屡试不爽，但代价是白天有可能会打瞌睡就是。

白菜：各种挤时间呗。上网的时间、午睡的时间、晚餐的时间，各种挤。

苍穹：每人每天都只有24小时，个人分配时间的基本原则是：先做应该做的，再做想做的。

马修：记得演《满城尽带黄金甲》的时候有句很流行的话：“时间是挤出来的。”小编们也确实这么做的。

阿鲁：上班玩掌机游戏，回家玩家用机游戏和PC游戏，就这。

半夏：所以鲁叔下班背包才成为大家的焦点……

《没收》二则

小P让老师没收，后来因为考试考好，老师要还我，找了一会给我了。我带回去一看，哇！原来4GB的记忆棒变成了16GB的，还多了一堆的游戏，《MHP3》打到了火山隐藏地图，通了不少游戏！老师万岁——不过是谁干的呀？

北京 损机王

阿鲁：你确定那台机器是你的？

乌冬：一定是没收的PSP太多，老师把你的机器和谁的弄混了，记录不是自己打就没意义了。

马修：好吧，与此同时你有个同学肯定在怨念：16GB的记忆棒变成了4GB，少了一堆地图，很多游戏的进度莫名其妙地缩水了……

学考补课最后一天，午睡时间，我在寝室玩着《波斯王子》，玩到一瓶颈处，我对自己说：“再来三次，还不行就睡觉。”结过三次到了还没过，又不甘心，正准备来第四次，班主任就冲进来了，满脸阴笑地收走了我的小P——果然天谴啊！

宁乡 Monbey Boss

阿鲁：这件事告诉我们，说话一定要算话。

白菜：节哀顺变。希望你拿回来的时候会发现记忆棒变大了，游戏变多了。

马修：可惜这位同学没有前面损机王同学那样的老师。

只言片语 由于是高三，我们那魔鬼的学校不给放假，一直补课到开学，呜……（天津 千月星痕）

暑假

小编们在暑假除了赶攻略赶稿子，还有其他的活动吗？还是躺在空调下度过呢？暑假过完小编们会不会变胖啊？

苏州 小歪

苍穹：暑假？白菜老师不给我们放暑假（摊手）。

半夏：暑假？白菜师父不让我们放暑假（摊手）。

酷洛洛：暑假？白菜老师让我们没机会放暑假（摊手）。

白菜：都开始得瑟了……

黑色星期四

遇到音乐考试，我选了用乐器考，就是电吉他，考试当天音箱居然坏了，害得我弹的《天空之城》无一人听到！更杯具的是考试后的一个星期四，手机被抢了！光天化日之下……我手机才买了四个月呀！

韶关 DD

酷洛洛：为什么不换个好的音箱呢？

白菜：曾有过手机买了不到一周就连机带包被人偷走的黑历史。

马修：是不是新手机太醒目了啊，说实话，手机这种露财的东西……还是低调为上啊。

一念之差

某天上英语自习课，我在纠结《MHP3》。由于本人座位最安全，因此在失去警惕和外围防御力量后很快就被“缴械”了，好在经过一个中午的努力后又拿回了PSP。但晚上一念之差，又拿出手机去下歌曲，再次被英语老师没收，虽然要回了手机，但距离高一结束仅几天时我的仇恨值依然居高不下……真是一念成佛一念成魔啊！

郑州 李加宁

白菜：这就是传说中的顶风作案，才高一，注意影响啊少年。

马修：我想说的是，你有一个很好说话的英语老师。

推迟

事情本是美好的，班主任原打算考试前把手机和掌机还给我们，结果最后一节自习课，某同学手机响了。于是，时间又推迟到考完试后，郁闷。

东莞 Magic

酷洛洛：其实你们班主任也挺辛苦的，收你们那么多东西，估计办公室的柜子都快放不下了吧。（笑）

半夏：其实你们班主任也挺幸福的，收你们那么多东西，估计各种掌机手机游戏都玩不过来了吧。（笑）

阿鲁：其实你们班同学也挺不幸的，被班主任收走那么多东西，就不会给老师的柜子减轻点负担么？（怒）

162辑话题之美编工作的兴趣及提问

工资高吗？我也想当美编，但我不会画画……

玉林 冥通-零式

感兴趣，但这方面我是菜鸟，美编会进行辅导吗？

广州 肥豪

只想说：辛苦了。

桂林 似水而归

感兴趣。话说小编们是不是都高度近视呀？每天玩游戏很快乐吧？（马修：有些眼睛怎么用都不近视的……）

天津 法拉利

很感兴趣，可是我Photoshop用得很烂，Indesign和Illustrator压根没听过……

上海 约束

听起来很不错的样子，正好我也是学美术设计专业的……

长沙 琳琳

信心大增！正因为自己的文笔差劲担心没条件进编辑部呢。哼哼，小编们等着我哦。

兰州 小YU

初中毕业被诊断出色弱的我，继续在文字上努力，先从撰稿人开始，

营口 RWEI

马修竟然可以临时替补美编，阿鲁蜀黍也要加油啊，不要只沉浸于二次元和AKB。

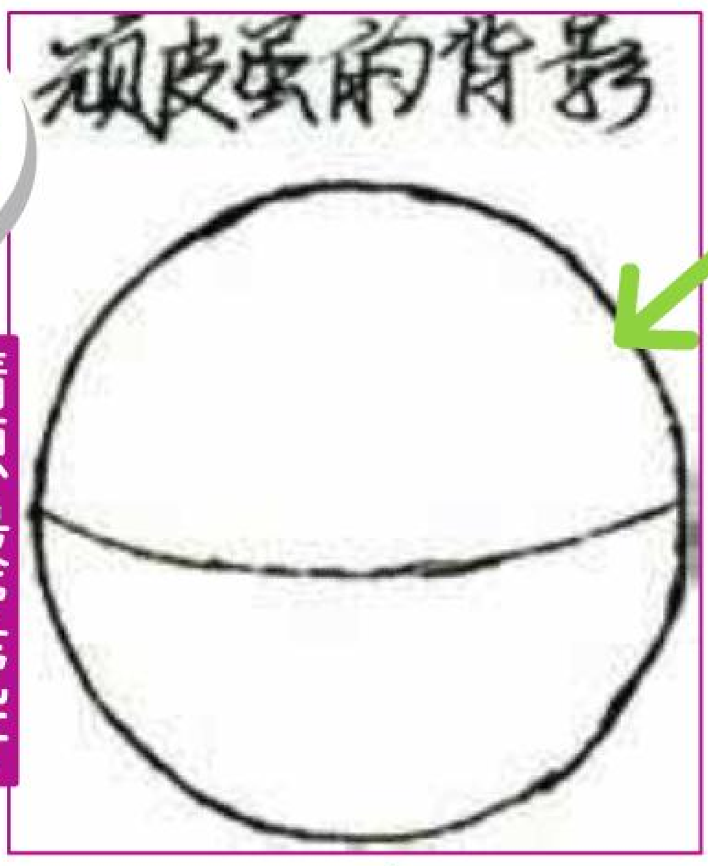
郑州 小强

美编们果然是幕后英雄啊……

武汉 刘炜

只言片语 一直很喜欢看专栏。另外，暑假的游戏要玩死我啊！（上海 李平）

玩家画廊



清原 最爱虎牙

马修：创意和“吃豆人的背影”如出一辙，但这次没有用圆规，而是用硬币……

马修：真人版《逆转裁判》吗？其实我感兴趣的是成宫宽贵如何弄出成步堂的发型。

上海 蛤蟆闲人

台州 单行道

马修：是ＬＯＧＯ么？有点像《黑・白》的超能+飞行系的口袋妖怪辛波拉哦。

淮安 Dark-Wing

马修：这辑刊登的被恶搞小编是白菜老师。

天津 暗影之刺

马修：把小小的自画像空间充分发挥的图，话说这位同学和弟弟分别在今年完成了高考和中考，祝贺下。

你一言 我一语

有人说3DS降价是任天堂甚至是包括PSV在内的整个掌机游戏市场崩溃的前兆，说掌机游戏彻底被作为必需品的手机的游戏吞并……到底会不会啊，担心ing……

杭州 WY

马修：“掌机游戏被手机游戏取代”和“TV-game被电脑大一统”一样不知道说多少年了。游戏机固然不是必需品，但手机、电脑真的就是必需品吗？何况游戏机作为专门玩游戏的设备，很多独有的硬件优势是其他多媒体设备以及PC没法比的。

交流空间应该多一些女孩子的照片。

三亚 小路

阿鲁：巧妇难为无米之炊啊……MM们，赏点“米”吧。

记得上高中的时候，同桌的课桌上堆了很多书当墙，然后把GBA搁在“墙”后面，老师远距离几乎看不到，不知有没有人有过这样的经历呢？

无锡 Yisaro

马修：看了下Yisaro的年龄，也应该走出校门了。话说现在老师大都是我们的同龄人，都亲身经历过这些，貌似比我们学生时代的老师们的反偷玩能力强上很多。

我们物理老师有一句口头禅：“你们这些死娃……”但有一天校长来听课的时候，他犯了这个毛病……

成都 钟昌群

马修：很明显这是爱称嘛……话说读你们老师这句话就觉得像四川话，一看地址，果然是成都，呵呵。

天气热，不知小编们那边有没有空调？辛苦各位了，这么热的天气……

开平 钊哥

马修：个人虽然对空调的不环保颇有微词，而且前两天还被空调给吹感冒了，但还是离不开空调的，觉得空调是个伟大的发明。

高三了，由高二的水平测变成高考了……前途就像“寂静岭”那样，看不清道路。

广州 Voice

马修：所谓的计划没有变化快，明天什么样没多少人能猜得准，按照自己的想法去做去走就可以了。

阿鲁你到底有多宅呢？好想看一下啊！

南昌 残月

阿鲁：拿去看吧……看清楚了么？

小编们是如何躲避初中高中老师那雪亮的眼睛的呢？

盘锦 石头

马修：好像我从来就没成功躲避过，而且被你一说，我才想起来，我的初中高中老师里极少有近视的……

3DS大作固然多，可那售价……

泉州 幕后人

马修：于是，现在降价了。

高考完成天宅在家，通了《刺客信条》，《SD高达》时间也过百了。《MHP3》每天砍个怪……最后发现，真无聊啊。右肩痛，双手酸，两眼花，头也晕。

大连 Seravee

马修：游戏真的不能这么玩……除非你想早日告别游戏。

“恋爱需要钱”这句话真不假，没钱买3DS，也就玩不了《新深爱》。唉，真的好喜欢爱花……

广州 姚一帆

阿鲁：趁现在还在读书，赶紧谈场真人恋爱吧，比买3DS便宜，要是错过了，以后说不定就真的只有对着3DS谈情说爱了……

PSP被老爸没收了，只好在3DS上补补NDS游戏了。

广州 连爷

马修：连爷这分明是在炫耀现阶段三掌机制霸啊！

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48 星恋之梦	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

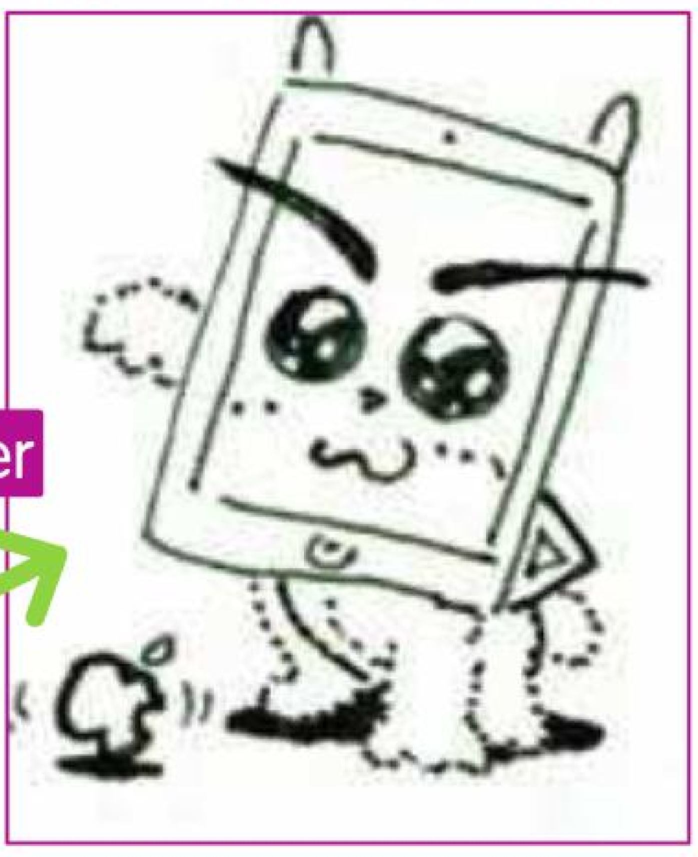
只言片语 《时之笛》通关了，神作啊！（永康 星之卡）

广州 连爷

马修：这个写着“MHP”的桶状可爱怪物到底是啥呢？

上海 TT

马修：这个是……愤怒的小鸟？



汕头 Melmer

马修：Melmer同学果然对手机也非常有爱的说。

马修：乍一看以为是Q版章鱼，但又越看越像凶恶版的骷髅……

马修：100万卢比，如果庭格尔大叔得到直接会乐到死。

郑州 伟大漫画家

天津 才子

马修：这是哪部高达的脸？

太仓 血祭狂颜

蓝猫咖啡店

最近在玩《纸盒战机》，在看攻略时居然看到了一家“蓝猫咖啡店”，这勾起了本人童年的回忆啊……记得我小时候最喜欢看一部叫《蓝猫淘气三千问》的动画片，里面的主角就叫蓝猫……话说它什么时候去开咖啡店了？

上海 蛤蟆闲人

苍穹：玩游戏、写攻略、我有知识我自豪（= =+）。

阿鲁：我也很喜欢葛叔叔……这果然是一部低龄向游戏。

二次元

班里被毒害的爷们儿越来越多了，天天幻想着绫波丽、初音来投怀送抱，反观女生倒没有什么，面对男生的疯狂推荐也无动于衷，还蛮怀念洋葱的。

南京 唐青

阿鲁：这位同学，你应该知道异性相吸的道理吧，你们班的女生应该都只对二次元的帅哥感兴趣。

白菜：现在半夏来了，你们班的女生应该也要开始疯狂起来了……

中午在学校午休时玩《口袋妖怪 白》，被巡查的历史老师发现了，然后我费尽了N牛N虎之力，还是被没收……下午上完历史课后又还我了，说：“你所有对我有用的精灵我都收了，就还你吧。”我激动之余，想起备份的存档还是一个星期前的。

广州 林子博

白菜：现在的老师都是80后……算了，我决定以后不再吐槽类似话题。

乌冬：用UU通关让老师刮目相看吧，不过老师这招对烧录卡玩家效果不明显就是。

马修：好吧，备份存档还是很有必要的，即使不丢记录……

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、18辑、第22、24、26辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第34、39、40、41、43、46、53、55辑、第62、63、65~72、74、75、77~79、83、84、88~92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第95~97、104~115、130、131、133、135、136、145、147、148、153~158辑，定价：9.8元，159~163辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《掌机王SP》第164辑，定价：16元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第3、11、15~20、28、29、38、40~45辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》定价：28元，《PSP专辑VOL.12》，定价：32元，《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》、定价12.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.11》，定价18.00元。《卡牌·桌游》第9~12辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 《路易的鬼屋2》画面看起来不错，而且居然是弟弟“小绿”出马，有大爱啊！（陆川 红蜘蛛）

FAQ 电台

前段时间在街机厅看到一个捕鱼的游戏，是屏幕朝上要坐着玩的，让我一下子想起来小时候玩的街机《吃豆人》，那时候在家附近的解放公园里才有一个街机厅，里面有几台这种屏幕朝上的机台，那也是自己最早接触游戏机的时候，现在想起来甚是怀念……好了，怀旧结束，来看看本辑的问题。

LIKY

《啪嗒嘭3》中，×·××·××这个乐谱如何按键才能开始召唤？

北京 郑鑫洋

这个召唤的乐谱需要让Fever槽涨成金黄色后才能发动，按键方法是在第一个小节按一下×，第二、第三个小节分别按两下×。

不是说6.20 P5已经有《DJ Max3》的补丁了吗？怎么玩起来这一段时间还是会出现闪屏、爆音？怎样才能正常玩上？

舟山 徐凯

首先，如果你使用M33引导的，换NORMAL（UMD盘需要）模式试试。如果不行，再尝试“待机大法”，即进入游戏后，出现游戏LOGO的时候立刻待机，然后再开机运行就可以了。当然现在还有一个“免待机插件”cfw folder blocker，安装后可以免去这个步骤，你可以在网上搜索一下。

怎样利用FC软件自行去修改数值？而不是简单的锁定或者网上提供的。

郑州 杨运帆

俗话说，授人与鱼不如授人与渔，你这个问题很好，学会自己修改就不用老是等着别人发布的金手指了，不过要说起来有点麻烦，下面简单说说步骤，比如搜索金钱，当前金钱为100元，那么打开FC，选择【搜索数据】-【搜索值】，输入100，开始搜素，一般会得到很多的结果，此时回到游戏使金钱改变，比如随便买个东西使金钱变为50，然后再次搜索50，此时一般搜到的结果会减少，重复以上改变金钱再搜索的过程，直到搜索结果只剩一个，这便是金钱的地址，然后选中这个地址，起好名字，比如“GOLD”，在【代码】一栏选择“直写码-自动”，“内存地址”默认不改，“修改值”一栏先按两下方块键切换为十进制显示，然后输入你想改的数值，比如10000，确定。然后返回到代码列表，你便可看到GOLD条目，选择开启便可了。FC提供的修改功能比较强大，像金钱、经验值等有具体数值的数据查找

只言片语 因为SE的爆发，便诞生了我与《最终幻想》永无Final的Fantasy。（淮安 Dark-Wing）

和修改是比较简单的，而一些没有具体数值的数据的修改，或者是改变物品种类、修改状态等等就比较高深了，非三言两语说得清，感兴趣的话自己上网翻翻教程吧。

太长时间的封闭生活，让我感觉跟世界有点脱节，我老搞不清到底PSP-1000、PSP-2000、PSP-3000现在哪个好一点，还有现在我这里有5.03、5.50和6.35三个版本的系统，哪个最好用，有人说5.03好，还有人说5.50好，可我觉得6.35也没啥区别啊。

上海 陶卓君

从硬件上来说，PSP-3000进化了两次，现在破解也比较完美了，当然是最好了，系统方面也是同样道理，越新的系统功能当然也越完善，支持的游戏也最多，无疑6.35比较好了。

既然3DS这样的水货不归海关负责，小编们入手的日版3DS如何确保没有核辐射呢？本人想玩《TOA》日版，却又不能买锁区的美版3DS，这是不是意味着只有等待？

核辐射的问题有点意思，我们倒没想过，不过核辐射主要是对食品类影响比较大吧，对于这种电子产品这种“物品”会有影响吗？如果真有影响，那从日本进口的各种产品都要恐慌了吧。关于3DS锁区的问题确实比较麻烦，目前无解，你只有等待。

我在网上下了一个截图工具，可是按步骤拷到记忆棒后依然使用不了，是不是软件的有问题？

郑州 王豪

拷到记忆棒后，还得在seplugins文件夹的几个txt文档里面添加该插件的具体路径，方法一般在你下载的软件的教程里都会提到，如果还不行，那应该就是软件版本不对，建议下载前先核对软件是否对应自己的PSP系统版本。

请问3DS如何才能在e-shop里下载东西，想玩《口袋妖怪立体图鉴》没有看到e-shop，另外三次元空间里介绍的游戏怎么才能玩到？

天津 nogennki

3DS要通过Wi-Fi上网之后进行更新就会在开机界面看到e-shop的图标了。要进入e-shop同样需要通过Wi-Fi上网，之后会看到好多板块，三次元空间里介绍的游戏大多都能在这里找到，找到之后可以消费相应点数进行下载（也有免费软件不需要点数）。至于点数的获得方法可以参照上辑FAQ中苍穹回答的问题，这里就不再赘述了。

为什么我的PSP一点小摔小撞就自动关机？送去修，JS说是主板问题，我认为只是电池接触不良，到底是怎么回事？

广东 陈嘉敏

两种情况都是有可能的，建议你先找人借块电池来确定问题到底是电池的还是机器的。如果是机器问题，可以多找几个店，听听维修人员的说法。如果大家都说这是主板问题，那就找个信誉口碑比较好的店修理一下吧。

我在用DSTWO烧录卡玩GBA游戏时，发现一些游戏严重拖慢，如《黄金太阳》。不知是不是与卡速有关，本人深知现在所用的内存卡垃圾，只是仗着DSTWO强大的优化处理才不换卡的……

广西陆川 红蜘蛛

这个还真不是内存卡的错，部分GBA游戏甚至SFC游戏在DSTWO上都是无法全速运行的，其实就算用PSP模拟《黄金太阳》也有明显的拖慢感，这个目前无解，实在想怀旧还是推荐用电脑上的模拟器软件吧。

《MHP3》中的“勇气之证G”从哪得？我想把“神岛”升成“大神岛”，就是不知道“勇气之证G”的出处……

郑州 杨运帆

8星任务中关于恐暴龙和峰山龙的任务中有很大几率能获得“勇气之证G”，另外8星任务中的连续狩猎任务也有1%的几率获得“勇气之证G”，祝你早日刷齐“勇气之证G”做出“大神岛”。

PSP 6.39 PRO-b8怎么玩PBP游戏？我将有PBP文件的文件夹放在GAME目录下，显示已损坏啊！

泉州 任志锴

能够显示出来表示文件放置位置没问题，无法运行的话有可能是你的PBP文件本身问题，另外下载一个试试看。

我的美版3DS能和日版的邂逅通信吗？

广州 连章凯

可以通信的，没问题。部分3DS游戏还支持不同版本间的联机，比如《街霸Ⅳ 3D》、《生化危机 佣兵 3D》等。

栏目主持：苍穹

上辑栏目由澄香向各位介绍了美编的工作，感兴趣的同学们不妨自行尝试和学习一下相关的软件，这次则要说说文编。可能有的读者会说：“不就是写攻略吗？”个人在来到编辑部之前，雷伊和胧月都跟我说过同一句话：“文编的工作不仅仅是写攻略。”那么游戏编辑这一职业的工作究竟都有哪些呢？本辑专栏就来系统地介绍一下，另外栏目的最后还有美编们的集体爆料，不要错过！

文编的工作职责

“文编”顾名思义，主要是与文字打交道的编辑，游戏编辑由于其工作的特殊性，还需要负责一些其他的内容，下面就听我一一道来。

每本《掌机王SP》都由各种不同的版块组成，“前线狙击”主要是给玩家们带来未发售游戏的各种报道，这就要求文编有过硬的外语能力，而“走近业界”这类访谈类内容，更是要求文编在翻译的过程中不能有一丝马虎。在本栏目开办以来收到不少读者的提问：“我外语能力不行能够当小编吗？”在国内政策的大环境下，短期内要与国际游戏业界接轨是不太现实的，因此英、日文能力依旧是编辑部在招聘时的一个考量依据。个人认为如果真心立志想做游戏编辑的话，肯定会有毅力花上三、五年时间学习外语的，再者说，学好一门语言是受用一生的（扯远了）……文编在撰写文本的过程中，还会对版式上的要求做出一些注解，比如哪里的文字要加粗着重表示，哪里需要插入一张图片等等，这些文字都是为了方便美编的排版工作，而读者在最后的成书上是看不到的。“前线狙击”这类图文穿插较多、层次较为复杂的内容，单单靠文本中的注解可能并不够，这就需要文编在美编排版的过程中进行跟排，通力协作让版式达到最佳的效果。“特快专递”和“攻略透解”的性质和内容在以往的栏目中有介绍过，大多数读者也有一定了解。这类内容是游戏编辑工作“辛苦”的最大原因，因为文编不但要玩，而且要写，更要写得快。面对早已制定好的截稿日，文编需要与时间进行赛跑，熬夜更是负责攻略时的家常便饭，因此有心做编辑的读者要提前做好心理准备。“专题企划”和各种专栏就是文编们发挥自己特长的最好舞台了，硬件、软件、周边、文化、趣闻……被称为“第九类艺术”的游戏涵盖了太多太多的内容，各种领域的知识都有可能会用上。

除了“写”以外，校稿也是文编工作的一个重要内容。在美编把版式定好后，文编需要把自己负责的内容打印出来逐字逐句地进行校对。大到版式、图片，小到标点、注释，都需要认真检查，这要求文编有极大的耐心和责任感，因为一旦错误被批量印刷，那就无法挽回了。编辑部的规定是三人一组相互校对，这样才能把错误降到最低，而责编需要把整本书的内容都先看过一遍，校对上的工作量是其他文编的数倍。在文件送到印刷厂后，印厂会先印一份蓝纸送回编辑部，负责的文编需要再全面校对一次，因为有些诸如颜色、版式上的问题只有在彩稿上才能看出来。此次校对并修改过后，印厂就会展开大批量印刷，负责校对蓝纸的文编以及改稿的美编可以说是在把好《掌机王SP》印刷前的最后一道关。

光盘中的各种影像也是文编的工作，包括听译、录制、剪辑、追加字幕等等，而影像的解说词也是由文编们撰写好的，另外白菜老师还

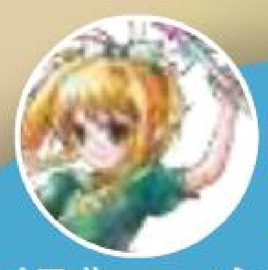
▲由文编校对过的蓝纸，黏上的便签纸表明该页需要进行修改。

经常献声、亲自解说，认真工作的精神“可歌可泣”。最终光盘在制作完成后同样需要文编们从头到尾检查一遍，丝毫马虎不得。当然，作为游戏编辑还会遇到不少的采访机会，比如即将到来的TGS 2011，《掌机王SP》就将派出多位小编全程关注，采访时的工作和花絮就请期待后续的栏目吧。

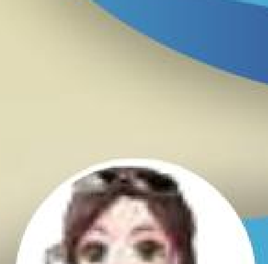
美编话题：在工作中遇到的趣事或囧事

Juxi：说起来排版当中偶尔也会发生一两件有趣的事，记得某辑在排“游人望远镜”的时候，缺了高桥名人与神谷英树的照片，于是找文编拷来两张。因为给的时候没有特别标注名字，当时打开一看，两张都是没有头发的，也不知怎么了，自己居然眼拙地以为是同一个人，结果自然是被某编取笑了一番。

sienna：记得刚来编辑部时，那天正好是截稿日，由于工作比较多，我整个人都紧张死了，手上还有好多内容没有排。这时只听见胧月在那隔空喊话：“sienna你新闻排好了吗？”我当时正在和马修改稿，只得回答“还没，我正在改稿。”后来只听胧月说了句：“那你先排他们的吧，反正我是‘三叔’。”我当时没听懂，就问了马修“三叔”是什么意思？马修耐心地解释说：“截稿日有人要负责把打印出来的样稿粘成一本书的样子，因此基本是最后一个走。”我当时想这个“三叔”还蛮有意思的。后来由于好奇我问了《UCG》的美编anubis ：“你们部门的‘三叔’是谁呀？”他听得一头雾水，我便解释给他听，他听完后哈哈大笑，我这才明白原来自己把“粘书”误听成了“三叔”，事后也觉得自己蛮好笑的。



咕噜：什么攻略要足足重复编排上3次以上才会罢休？《掌机王SP》一次、《PSP专辑》一次、《攻略本》一次——这就是让所有美编都“憎恨”的《怪物猎人》攻略，它是所有美编的“痛”！因为里面有N多的表格、N多图，就连排版的字号都是最小的，排起来烦琐费劲，就连文编在校稿时瞳孔都要增大数倍。自从“《怪物猎人》系列”的诞生，美编的噩梦从此就开始了。几千个几乎长得差不多的“斩味图”要依次对号入座，换图工程相当之庞大，换图时眼都不能眨一下，嘴里还要念着序号，生怕换错，一旦眼花错换，或者是漏换，那之前换过的几百个的图可就都白费了，需要重新校对，再换一遍，那个时候真是撞墙的心都有了。如若由于文编的疏忽出现图片漏给或是多给，可能换到最后发现序号对不上，遇到这样的情况真会气得直吐血，之前所换的都要重新核对，工作量增加了不说，可怜我那布满血丝还含着泪的眼睛……真想把他揪出来拍两下！（叫你不认真，叫你不仔细……#@%￥）



澄香：在文编和美编合作完成版面到最后印刷出来，由于过程非常繁琐，总是出现各种趣事。比如攻略中有些日文汉字是无法用输入法打出来的，比如一些很奇怪的人名或者很生僻的字，这时就要靠美编“拼字”，把字由几个部分拼接在一起。在拼的过程中文编和美编还可能会为此字的读音纠结半天，争论不休。拼的字是独立在文本之外的，位置很容易变动。比如有时候明明把拼的字放好了，但在改稿的过程中，所有文本的位置都变动了，等印刷出来才发现，拼的那个字不知道跑哪去了。

小编寄语

苍穹

◎7月读完了司马辽太郎先生的《项羽与刘邦》，感觉没有他写的日本历史小说好看。可能是为了让日本的读者容易理解，书中穿插了大量对于诸子百家的介绍，知名人物也是分散在各个章节中登场亮相的，整体感觉有点散。不过项羽这个角色还是描绘得相当出彩的，个人认为作者在两位英雄之间也更倾向于西楚霸王。

◎又在网上订了一摞书，依旧是历史小说为主，可惜现在正统一些的历史游戏越发匮乏了，不是炒冷饭就是恶搞……

◎由于工作的关系首次通关“《女神》系列”的游戏（以前只玩过一点《P3F》），总体感觉还不错，仲魔的选择方面个人更倾向于实用性强的，美型度就是浮云啊……

乌冬

◆最近《初音未来 梦想剧场2nd》发售才发觉自己的PS3已经有一年没开了，上次开还正是为了玩《初音未来 梦想剧场》，估计这次又要升级升个够呛了。不过接下来PS3上还有《MHP3》高清版以及《第2次机战OG》，开机的次数应该会超过去年就是。

◆想不到3DS那么快就降价了，但就算打降价牌，以目前的软件阵容还是很难让我有购买的欲望，难道真要等到3DS版的《口袋妖怪》公布才能出手。假设当初《口袋妖怪 黑·白》不是出在NDS上，而是直接登陆3DS的话，情况应该会大不一样吧，看来老任对自己的机器还是太有自信了。

LIKY

◆看着UCG的两个同事入了iPad2，一时心痒，也入了个，最便宜的16G Wi-Fi版。确实方便，回家不用开电脑了，就用iPad2看看视频，上上网，玩玩游戏，续航10小时真不是吹的，挺满意。不过现在常被儿子霸占，上面一堆幼教软件以及《会说话的汤姆猫》等游戏他玩得不亦乐乎，这东西真的很适合拿来做早教，不过怕伤视力。

◆日本的《怪物猎人》主题公园开张了，看到巨大的银火龙等身模型的照片，真的很想去现场感受一下啊，不知道什么时候有机会了。

胧月

★3DS降价消息一公布，办公室中提前购机的同事顿时被调侃不止。更有好几人表示，实际降价就买。好吧，我认为过不了多久就有3DSL了，19800日元妥妥的。还有人传3DS降价是由于Capcom要在今年狩猎祭上公布PSV的新作，事实证明是谣传。

★鲁叔沉迷“山口山”导致《三国杀》面杀小队长期处于五缺一的状态，犯瘾之余只得去注册了个online账号，立刻体验到国内网游环境的礼仪修罗场。

★看《白兔糖》和《夏目友人帐·叁》看得心旷神怡，淡淡的故事，信手拈来的细节，还时不时让人酸一下鼻子。世风虽日下，阴凉还是有的。

白菜

□编辑部内众人《BBCS2》水平进步神速，作为一道门槛，我表示压力很大。现在有些人每天中午挤到游戏室来，以看我被人打AH为乐，然后弹冠相庆。做人要厚道啊喂。

□《灵魂能力5》大量新情报以及对战录像放出！原田掺了一脚果然还是有效果，现在已经开始做好准备了。此刻再想想PSV，真是做梦都笑醒啊。必入必入。

□《梦幻之星在线2》即将开始内测，衷心希望它能重现当年的辉煌。

酷洛洛

◆截稿后一天刚好是深圳漫展的最后一日，总算赶得上去淘东西。最后一个玩具枪扭蛋成为了我的战利品，这玩意不但能上子弹、开枪，而且子弹和弹壳还是分离式，太过瘾了，可惜最后被朋友吐槽火星人，说这玩意早就推出。罢了，玩得开心就行。

◆趁休息两天回家看看二老。虽然家里的饭菜不如外面来得香口，但胜在简单、熟悉。再清淡、再平凡，也是家里的饭菜，饱在胃里、暖在心里。

马修

◆某天去走廊抽完烟回办公室，发现众人都在冲我坏笑。原来是官方宣布3DS降价了，而我的3DS才买了一个月而已。不过我倒是很淡定，呵呵。

◆淡定的原因不是因为不差钱，而是最近身体有些不适，去几趟医院检查加开药，深切感受到了“健康就是财富”的含义，什么3DS降价啊、正版游戏啊，去趟医院的花销而已，平时注意保养少去趟医院，钱就省出来了。

◆前两天不幸感冒发烧，使得皮肤对空气冷热度的感知出现了异常，于是在不开空调和电扇的屋子里蒸着，或者在毒辣辣的太阳下暴晒，感觉竟然异常好。来深圳这么多年，第一次发现深圳的天气其实很适合感冒发烧者自然调养的。

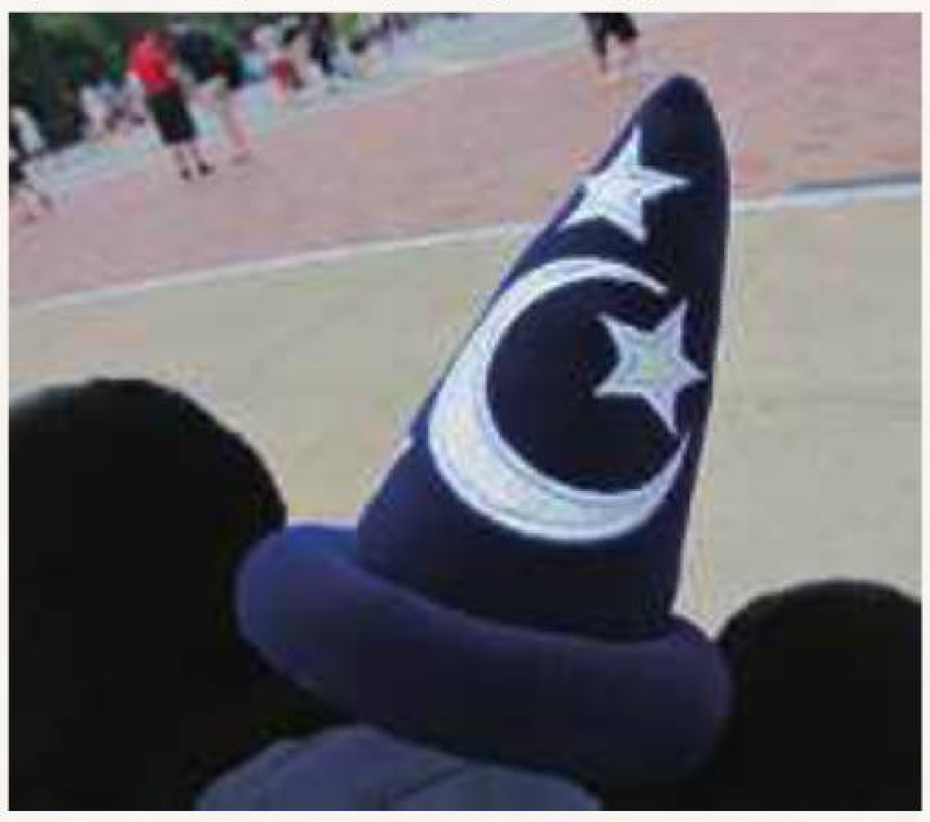
◆由于每次查找以前的工作和稿费名单实在太累，索性把以前所有的工作报告和稿费名单分别整合进两个表格。过程尽管枯燥，但看着自己七年来每辑的工作，却也充满了不少的回忆。

半夏

★惊闻白菜师傅玩《DNF》花了8800rmb……这个世界的土豪太恐怖了，泪目。

★小编形象终于在这辑确定，不知和大家想象的有没有区别，不能化身黑影到处打探，有点落寞呢……

★新番《夏目友人帐3》实在是太感人了，几乎是看一集哭一集，《银魂》里总悟出场很少，导致我每次都要把片头片尾看完，所谓望梅止渴，大概就是这个意思。



★在迪士尼里一直戴着的耳朵，现在静静躺在我的柜子里，总有些梦境会散场，记得清醒就好。

咕噜（美编）

◆最近不好的事情频频发生，提醒大家保持良好的心态，吃好、穿好、玩好，乐好、住好、行好，开心过好每一天……

◆今年暑假你看了吗？暑期热播剧《西游记》，经典的剧情、完美的表演，尤其是六小龄童刻画的孙悟空形象更是无人超越，给我的童年带来了无数的欢乐。

◆在网上看到一段关于点评《西游记》的视频，原来《西游记》有个日本版。实在搞笑的是日本版里面的唐僧居然是个女人；沙僧居然是个河童，还有那一抹雪亮的小光头实在是好萌；猪八戒居然是师徒四人中最帅的，一点猪样都没有；观音菩萨是个爷们，如来佛祖是个女的……就像是一部无厘头的搞笑剧。

阿鲁

■最近《魔兽世界》国服开了85级，原本已经在“80年代”就放弃了的本人又重新练起了阔别已久的法师号，目前已经打通了大部分5人英雄本，副本对操作和走位的要求变得更高，越来越有“60年代”的感觉了。不过角色的各项数据膨胀得厉害，光是HP就达到了“60年代”的100倍，100倍啊！想想都汗颜……

■由于花了不少时间在《魔兽世界》上，导致最近连AKB的综艺节目都开始拖欠了，这样下去可不行啊，我得好好筹划一下业余时间该如何分配了。

sienna（美编）

◆妈妈前几天住院了，在这里要为妈妈祈祷，希望妈妈能早日康复，妈妈我爱你。

◆最近天气太热了，周末本来不想呆在家里的，但看到外面烈日炎炎的样子，我只能取消出游的计划了，现在突然觉得冬天好好哦。（怀念中……）

◆这个月因为要回家一次本想提前订个机票，让自己不那么辛苦，但是现在的机票都不打折，唉！想省钱的人伤不起呀。

◆这辑大家终于看到我的小编形象了，希望大家能喜欢。最后要谢谢画师，辛苦了。

Juxi（美编）

◆一般来说男人都比较爱看新闻，特别是上了年纪的。老爸也是新闻大军中的一员，每天在家的时间，耳边的声音不是台湾大选、马英九、蔡英文，就是利比亚、卡扎菲、奥巴马、穆巴拉克……

◆90题：乌龟在它的龟壳里盖了间房子，然后钻了进去（猜个保健品）。答案：盖中盖。乌龟把房子拆了，又盖了间房子，然后钻了进去。答案：新盖中盖。乌龟又把房子拆了，又盖了间房子，然后钻了进去。答案：巨能钙。

澄香（美编）

☆深圳的水果种类真是丰富，特别是进入八月，各种各样的水果基本都齐了，狠狠地饱了口福！

☆经常犯的一个错误就是：新买的衣服总是要等到明年才记起来要穿。往往是买的时候很高兴，拿回家就忘了穿了，等到接下来的一年，发现已经是旧衣服了——虽然一次没穿过。

☆冷笑话三则

1.蚂蚁从喜玛拉雅山上摔下来后是怎么死的?
答：饿死的，因为太轻，所以飘下来要很久。
2.丹丹是小狗的名字还是小老虎的名字？
答：老虎，因为虎视眈眈嘛。
3.巧克力和西红柿打架，巧克力赢了。为什么呢?
答：因为巧克力棒！

想秀你就来

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

王金成　昵称：小路

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《生化》、《FF》
地址：海南省三亚市安游镇92474部队警通连
邮编：572018　QQ：811455423
Email：WJC811455423@163.com
想说的话：希望能多一些《生化危机》的报道，本人是个铁杆《生化》迷。

王唯一　昵称：Only

性别：女　年龄：15
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《梦幻之星》
地址：上海市虹口区岳州路173弄
邮编：200086　QQ：997222169
想说的话：很喜欢玩掌机游戏，也很喜欢看《掌机王SP》。

王恩峰

性别：男　年龄：19
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《口袋》
地址：浙江省舟山市普陀区普陀中学高三（6）班
邮编：316100
Email：Wangenfengcywlglah@126.com
想说的话：想和“雪域龙魂”交朋友，求联系方式！

曲亮　昵称：大头

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》
地址：四川省双流县广场路39号双流中学高2011级14班
邮编：610200　QQ：912363456
Email：912363456@qq.com
想说的话：到高三后期买的《掌机王SP》只是买起来堆在那里。

姚一帆　昵称：神夜

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《FF》、《深爱》、《战国无双》
地址：广东省广州市天河区茶山路243号五山花园104房
邮编：510640　QQ：1572288964
想说的话：最鄙视对日本地震幸灾乐祸的人！

朱思远　昵称：Matthew

性别：男　年龄：19
拥有掌机：iDSi
喜欢的游戏：很多
地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区哈尔滨铁道职业技术学院四公寓716寝室
邮编：150000　QQ：2170788
Email：2170788@qq.com
想说的话：天下玩友是一家。

只言片语　《塞尔达》回归超级感动，《口袋》新作必须期待。（哈尔滨 于振英）

张帆 昵称：鱼头哥

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》、《大神传》
地址：贵州省铜仁市铜仁学院附中初二（七）班
邮编：554300　　　　QQ：951285734
想说的话：希望能上。

张强 昵称：power man

性别：男　　年龄：24
拥有掌机：3DS、NDS、GBM
喜欢的游戏：《秋之回忆》、《深爱》
地址：辽宁省盖州市第一高级中学三年十四班
邮编：115200　　　　QQ：1591915831
Email：1591915831@qq.com
想说的话：别看我年龄大，我在读高三！

陆锋 昵称：God Eater

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》
地址：广西柳州市柳南区荣军路128号3栋二单元七楼2号
邮编：545005　　　　QQ：576891750
Email：576891750@qq.com
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好！

周灿 昵称：灿爷

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋》
地址：四川省双流县广场路39号双流中学高2011级14班
邮编：610200　　　　QQ：619824952
Email：619824952@qq.com
想说的话：我要入手新电脑和新主机！

陆俊尧 昵称：尧

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《机战》
地址：上海市浦东新区高桥镇江心沙路3号驻警二中队
邮编：200137　　　　QQ：296674055
Email：296674055@qq.com
想说的话：终于三思之后，又买了个PSP-2000，还是2000型最好用啊！

程汉 昵称：橙子

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《MGS》
地址：辽宁省大连市沙河口区西南路115号-502号
邮编：116021　　　　QQ：1002130402
Email：1002130402@163.com
想说的话：难道人的命运就是这样悲惨吗?

张一鸣 昵称：倒勃教主

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《啪嗒嘭》
地址：浙江省绍兴市越城区稽山中学高三（5）班
邮编：312000　　　　QQ：514724291
Email：zheyu12@163.com
想说的话：愿倒勃能像雨后春笋般传遍大江南北，大家一起来倒勃。

杜佳

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：iDSi
喜欢的游戏：《雷顿教授》、《幽灵诡计》
地址：重庆市沙坪坝区杨公桥华宇林泉雅舍6-25-1
邮编：400030　　　　QQ：419982744
Email：419982744@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

周海鹰 昵称：小飞侠

性别：男　　年龄：35
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《王国之心》
地址：上海市静安区愚园路246弄20号903室
邮编：200040
想说的话：傻人傻福。

杨子辉 昵称：养殖

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《啪嗒嘭》
地址：广东省广州市海珠区江湾东街江湾花园167号603房
邮编：510230　　　　QQ：1101366080
想说的话：好开心！好开心呢！

只言片语 / 期待PSV能再创Sony的掌机佳绩！PSV大杂烩式的硬件不知用起来手感如何？游戏素质应该不会差。（汕头 林少忠）

掌机王 自由谈

3DS已经发售了一段时间，PSV也箭在弦上。不知不觉，陪伴我们长达七年的NDS、PSP时代即将过去。新旧交替之时，大家都留下了什么记忆？对于已经到来的3DS和即将到来的PSV，又有哪些展望？本辑“自由谈”收录的作品，是一个《无双》玩家跨越了一个时代的掌机情节，各位有什么记忆、有什么感想、有什么评论，都别忘了投稿“自由谈”来和大家分享哦。

栏目主持：马修

方寸江山，风云再起

——从《战国无双 编年史》说开

文 布丁

没想到掌机的新时代会来得这么快，以至于作为大半个掌机玩家的本人还在填《重装机兵3》、《DQⅨ》、《口袋妖怪黑·白》这些坑时，3DS已经公布、发售、炒高、跌落，在一忍再忍天天忍后，终于忍无可忍入手了3DS，同时购入的游戏，就是《战国无双 编年史》。因为，我是《无双》FAN，而我的《无双》生涯，就是开始于掌机平台上……

我的无双情结

记得刚懂事时，每天中午收音机就会播放袁阔成先生的评书《三国演义》，尽管一开始没多大兴趣，但耐不住翻来覆去播，终于在我开始对历史题材的故事感兴趣后，喜欢上了《三国演义》并去看现代译文版的小说，之后又是白话版以及言简意赅到难懂的文言文版《三国志》，当然还有电视剧《三国演义》以及各种题材的《三国》游戏。

上世纪90年代的街机厅远非如今的明亮华丽游戏丰富可比，往往是在一个普通人家客厅大的小屋，摆上几台街机，大大小小的孩子们便混在其中，当有一天看到一款名为《三国志 赤壁之战2》的游戏时，便有眼前一亮的感觉，熟悉的人名、熟悉的战场、熟悉的故事、拳拳到肉的打击感……尽管我在街机厅玩横版ACT很少有打过两关的，但这款游戏硬是让我这么个菜鸟能埋头苦练。而后又接触了《三国志》和《三国英杰传》两个系列，以及在PS上玩的某款几个三国人物的3D FTG。至于“《真·三国无双》系列”，本人由于初期没有入手PS2，因此暂时没去了解。

第一次接触《真·三国无双》已经到了2004年末在PSP上，尽管PSP上初代的《真·三国无双》在现在看起来实在很一般，但作为一个初次接触该系列的玩家，我还是被这种爽快所感染，现在回想，大概就是一人对多人的大混战、以及基于角色成长所带来的成就感。那时PS2的《真·三国无双4》（以下简称《354》）也才发售没

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

多久，于是在一个同样非常喜欢游戏的哥们的威逼利诱下，我在2004年末入手了PS2和《354》，算是与“《无双》系列”来了一个迟来的接触。

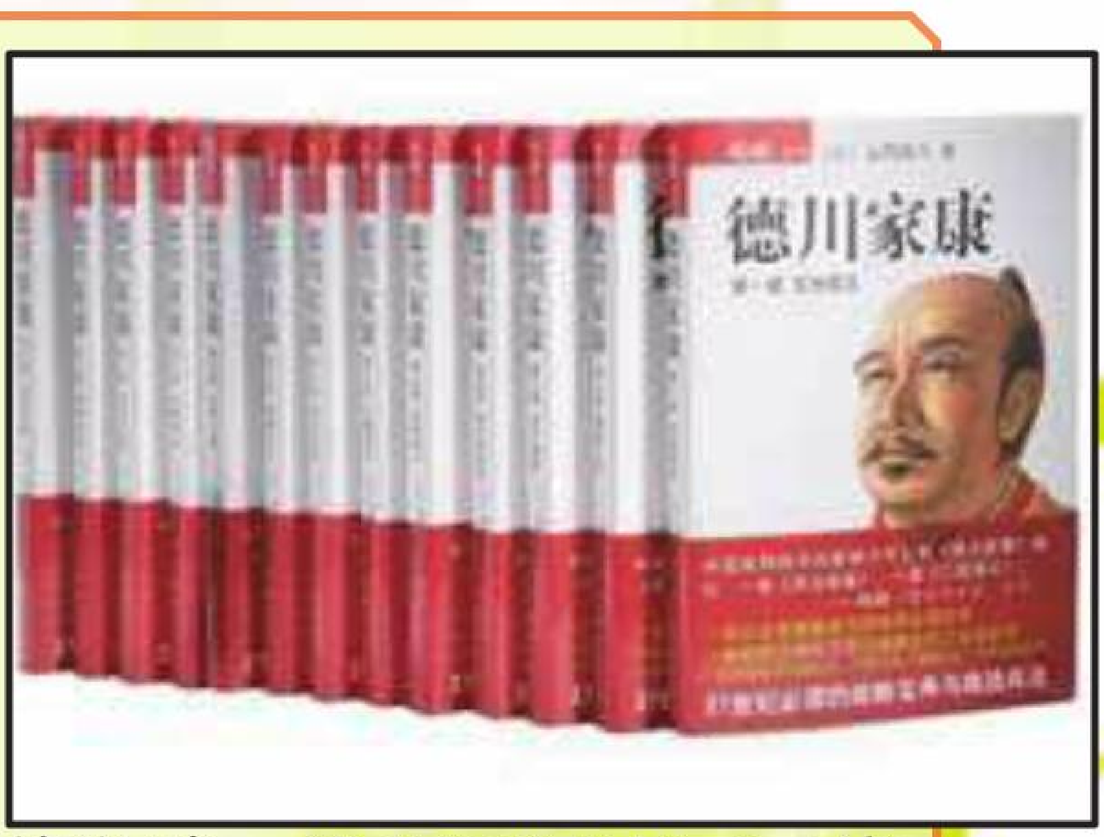
迟来的接触？其实也不算，后来当我对“《无双》系列”兴趣大涨而去翻该系列的家谱时，赫然发现当年我在PS上玩的那款三国人物为主题的3D FTG就是《三国无双》。

很有趣的是，当时同宿舍的李某人也是个《无双》饭，当有一天有人来到我们的宿舍时，看到两台电视、两台PS2都在玩《354》时，那位朋友很惊讶地问我们是否在联机玩——当然没有联机，但确实在同时玩，因此交流都是必不可少的。李某人很重视面子，对任何非赞扬性的外号和调侃都表示严肃不认同，而本人偏偏喜欢给人起外号并且调侃，闹出多少不快可想而知，不过在《无双》这个爱好上，我们还是有相当多的共同语言的。

当《354》里最不中看的董卓也拿到了最强武器并挑战了几个高难度关卡后，本人的《354》之旅也终于算告了一个段落，不过这之后总有些落寞。还好本人想起还有个《战国无双》玩，于是另一款《无双》的征战，就在《354》玩得差不多后、《354猛将传》发售前，开始了。

早在中学时通过游戏杂志介绍的《信长之野望》，我就知道了在日本的历史上也有个英雄辈出的战国时代，但无奈《信长之野望》全假名的指令以及完全不认识的人物，都让我对此游戏提不起任何兴趣，一直到玩上《战国无双》。尽管和“《真·三国无双》系列”在系统上有些小差别，但本人还是很快适应并喜欢上了该款作品，并且终于对日本战国的那个时代和人物以及事件产生了兴趣，最开始是翻阅的游戏杂志上的简要介绍，后来开始看历史方面的资料记载，甚至去看《织田信长》、《德川家康》等战国时代题材的历史小说，我终于更全面地知道了那个时代的人物和文化风情，从《战国无双》开始感兴趣战国历史，这个可以算是“逆袭”了。

Koei很幽默，出《真·三国无双》和《战国无双》还不够，还弄个合并了《354猛将传》和《战国无双2》两款游戏的《无双大蛇》，两个完全不同时代的人物和战场混进了一款游戏中，听着有点像关公战秦琼，玩起来则有点不伦不类，而且试验性质很明显。本来大家伙都以为这就是一款骗钱的游戏，没想到还出了二代《无双大蛇 魔王再临》以及加强篇《无双大蛇Z》，但素质明显很高了，而且增加了大量原创角色，无疑，游戏的主角实际上是那些原创的角色们。



《无双》的成功让不少其他厂商也推出了一骑当千类游戏（俗称“割草”游戏）去跟风，优秀的、被我追到现在的就是“《战国BASARA》系列”，而像元气的《战神》、X360上的《九十九夜》等，却总觉得缺少什么——思考了很久我终于找到了，缺少的是一个大时代的背景，三国也好、战国也好，即使游戏中进行了各种改动恶搞，但历史这个真实的大舞台却是基础，正因为有这个基础，玩“割草”游戏才会有真正置身于古代战场搏杀的豪迈——嗯，起码我是这样。因此当《高达无双》公布后，我曾经一度怀疑虚构的高达世界能否拥有前两个“《无双》系列”那样的大时代背景的灵魂，不过试玩了后，我便毫不犹豫地买下了PS3和初代的《高达无双》，因为UC《高达》在米伽诺夫粒子这个虚拟的理论基础上，塑造了一个庞大完整而且严谨的世界观，此种世界观赋予了《高达无双》完全不输于三国、战国这样的真实历史背景，从此，我的《无双》生涯中，又多追了一款《高达无双》。

而同样诞生在PS3时代的《北斗无双》，由于我对原作《北斗神拳》并无了解，试玩后又实在缺乏感觉，因此《北斗无双》是我至今为止“《无双》系列”惟一漏掉的作品；而几乎同时公布的《特洛伊无双》却让我兴趣浓厚，不为别的，只因为《伊利亚特》和《奥德赛》分别是我看过的第一、第二部欧洲名著，那场战争尽管并无正史记载，但对于传说时代的欧洲，《荷马史诗》也无疑是后人获取那个时代的人文生活战争文化等的惟一来源，更何况传说往往都折射着现实？经历了长久的期待本人终

于夙愿以偿地玩到了，平心而论，这款由Koei欧洲分公司制作的《特洛伊无双》比起《真·三国无双》、《战国无双》和《高达无双》三个前辈，感觉实在是过于朴素，而且动作明显生硬许多，但这毕竟是《无双》，以古代欧洲的特洛伊战争大背景为舞台的《特洛伊无双》，虽然Koei只是希望借着以欧洲家喻户晓的特洛伊战争为背景的作品能打开《无双》在欧美的长期低迷局面，但在亚洲，熟悉并喜爱这个神话的人们应该也不少的。

说到这里吐槽下，2010年末到2011初，《无双》的频率实在是太密集了，《无双》本来就是杀时间的游戏，如此密集难免让玩家出现反胃、消化不良等自然反应，好在本人作为一名《无双》FAN，还能耐下心来慢慢消化。

▲这个挂“无双”名头的麻将游戏我也玩了。

我的掌机《无双》生活

我经常和同好的朋友调侃：“本人的PS2、PS3都是《无双》专用机。”尽管还有《战神》、《机车风暴》、《电车GO》这些游戏在玩，但比起《无双》的时间那可就差多了。而掌机上本人的游戏就丰富多了，不过由于PSP一开始便因为《真·三国无双》购入，因此长久以来，PSP也仍旧长期扮演着“《无双》专用机”的角色。

对于PSP的初代《真·三国无双》，作为初次接触，本人的兴趣非常之高，尽管后来玩上了《354》对比出了差距，但对于该作本人还是玩到了每个人都通关才封盘。而之后的GBA版的《真·三国无双》，又给了我完全不同于系列任何一作的感觉，尽管2D、人物少、同屏人物少，但独特的人物风格和系统却让人欲罢不能，而且GBA版还恢复了PSP版所没有

▲第一次《无双》的激昂记忆犹新。

的最终武器设定以及角色等级设定。那段时间，我是PSP、GBA版的《真·三国无双》以及PS2的《354》同时玩，《真·三国无双》占据了我当时的全部游戏生活。

其后PSP上又推出了《激·战国无双》，尽管也是走格子，但却根据“走格子”这个系统衍生出了本作独有的特色，和PS2原版作品完全不同，而且还和当时的家用机版一样有了最强武器的设定，加上同屏人数众多，这款作品即使现在回味，也是非常优秀的。

沿袭着《激·战国无双》的惯性，我对于接下来的《无双》已经不再去考虑是否还会走格子了，即便走格子，厂商也会给一个充满战略意味的系统以及独特的最强武器入手方式……但是《真·三国无双 二度冲击》的表现却让我怀疑该作是和《激·战国无双》到底是不是一个制作组出的——依旧没有等级，依旧没有最强武器，走格子依旧完全是对机能不足的妥协……还好，地图比前作明朗得多，更明显的统帅能力的成长也算给了玩家些许的安慰，当然，游戏整体上的素质还不错，但比起《激·战国无双》，总觉得少了些什么。

▲史上最坑爹的《无双》，没有之一。

而在这之后，Koei还不止一次放出过NDS版的《真·三国无双》的消息，几乎是从NDS公布之初一直发布到2007年，其中还经历了一次变脸，原本以为是GBA版的强化版，没想到最终版的《斗士之战》竟然成了以三个虚构男人为主角的战斗。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

好吧，咱还是等《激・战国无双2》吧……结果等啊等，没等来，本以为会等《猛将传》出完再在PSP上出，结果还是没消息，反倒等来了PSP版的《无双大蛇》，尽管破天荒地告别了走格子系统，但《无双大蛇》的素质在那摆着呢。值得一提的是，之前我玩PS2版时刷武器刷得那叫一个枯燥，虽然我曾经自以为在PSP上再刷一遍是和自己过不去，但实际上PSP版刷起来远没有玩家用机版时候那么辛苦，就在那时我发现：在机能可以支持的情况下，对于如今已经越来越依赖于“刷”的《无双》，掌机反倒是一个非常合适的平台，毕竟“刷”的枯燥，远好于枯坐在车中的无聊。如果不论系统和故事，《无双大蛇》的同屏人数其实很多，因此就战场的激烈程度和流畅性来说，应该是掌机上的“《无双》系列”中最好的，但比起同屏人数同样众多的《激・战国无双》，本作除了大地图带来的流畅度，实在是没什么比得了的。

《激・战国无双》也好，《无双大蛇》也好，所谓的雾气重、远景模糊，也都是对于PSP机能不足的妥协，而后来在狩猎大潮中诞生的《真・三国无双 联合突袭》，就走了完全相反的另一条路线，《联合突袭》中的视野极远，画面也明亮如PS3版的《355》，但就是同屏战斗中的敌人太少——不过也没啥，毕竟《联合突袭》走的是狩猎路线，尽管初代的试水意图同样很明显。

《无双大蛇》和《联合突袭》的续作就都可以用成熟来形容了，前者增加了新角色，他们成为了不折不扣的主角；《联合突袭2》中，新增了大量的战国秦汉时期的角色以及更多的魔兽，便也使得这款游戏玩起来新意十足，而不是前作的新瓶装旧酒。

让我觉得意外的是诞生自PS3的《真・三国无双5》（以下简称《355》）和《真・三国无双5 帝国》进军PSP平台，PS2上的《355SP》已经感觉缩水得很厉害了，没想到竟然还能进一步缩水出来一款PSP版，不过呢，我竟然也乐滋滋地玩了进去并且玩得不亦乐乎。如果说《355SP》的移植还有PS2在中间过渡，那么《帝国》就是直接从PS3到PSP的高落差了，一个好友曾经说《帝国》才是《355》的最终版，但无奈PS3版一直未能玩上，PSP版比起PS3版的

▲本人非常喜欢的《无双大蛇 魔王再临 增值版》。

画面缩水了多少我不知道，但PSP版的《355帝国》确实弥补了本人的一大遗憾，这就够了。

大概是《355》和《355帝国》的移植让我看到了PS3版《无双》移植到PSP的希望吧，我总希望能在PSP上也玩到《高达无双》，但是至今仍然没能实现，反倒是《真・三国无双6》已经确定了移植PSP的消息。不过高达主题的《无双》类游戏还是出来了，但不是《无双》，而是NBGI的《SD高达三国传》，玩到这款融合了《三国》和《高达》两大背景以及《无双》和《传说》两大要素的游戏，我不禁概叹：Koei没有做到的，被NBGI做到了！

▲比《真・三国无双DS》玩起来更有一骑当千感觉的《SD高达三国传》。

掌机新世代的《无双》

当在3DS的首发名单中看到“战国无双”字样的时候，本人小小地被惊喜了一下——果然，掌机次世代，依旧有我喜欢的“《无双》系列”捧场，而正式发售后的《战国无双 编年史》，也是我随同3DS一同购入的游戏。

游戏的蓝本为《战国无双3》，难度也基本上是全盘继承，既然如此本人也就先吐槽下《战国无双3》的难度，话说历年历代的《无双》都被玩家嘲讽为“割草游戏”后，厂商Koei也在难度上下了功夫，尤其是和在难度上把握得张弛有致的Tecmo合并后。“《联合突袭》系列”那些狂暴的魔兽们就不说了，《无双大蛇 魔王再临》及亚洲版《增值版》中高难度下弓兵和火枪兵的骚扰相信很多人都窝火。《高达无双》的三作则难度上各有不同，初代主要体现在敌方

ACE机体的高防御高攻击上，之后的两作体现在据点中漫天的光弹和炮弹——这其实和“《魔王再临》系列”中弓兵和火枪兵的骚扰作用相同；而《355》的难度则和初代《高达无双》差不多，不过不是敌将而是大众脸们，官渡之战中爆了斗气的颜良与文丑，那是真的打不动又伤不起；到了《真·三国无双6》（以下简称《356》），弓兵的地位再次上升，相信很多人在玩高难度时，面对敌将最先做的大都不是下马直奔敌将、而是面对一众弓箭手策马冲去将之消灭而后快吧。至于《特洛伊无双》，本人目前只玩了两关，但生硬的动作和敌兵强烈的攻击意识还是让我见识到了该作的难度体现。《战国无双3》的难度便综合了以上三个难度的总和：弓兵、火枪兵以及“《战国无双》系列”特有的兵种们乐此不疲地骚扰，敌将们防御力攻击力都很高，杂兵攻击意识强，而且掉帧都比较明显——无论是Wii版还是PS3版，因此本人索性暂时放下《战国无双3》去玩别的。

《战国无双3》可以放下，但《编年史》就要直面了，好在游戏支持切换武将，对于那些接踵而来的任务不至于让一个武将东跑西颠还被杂兵们偷袭骚扰，面对敌将感觉也不像《战国无双3》中打得那么辛苦，但还是觉得有难度，甚至已经习惯了失败，这在和《真·三国无双6》同时进行时感觉更明显。

很欣慰的是这款新掌机时代的《无双》的整体素质确实好过了之前的任何一款掌机版《无双》，除了在同屏人数上和“《无双大蛇》系列”比还是显得不足，但在远景和同屏人数的取舍中，本作取得了一个非常值得称道的平衡，更何况本作没有照搬《战国无双3》，而是以此为蓝本做了一个具有独立原创角色、独特系统以及拥有最强武器的原创作品。

本作的手感非常赞，3DS的小滑杆使用起来尤其舒服，尽管画面比起PSP版没太大进化，但打开3D后的效果实在是非同一般，不过考虑到个人眼睛对3D上的不适，最终还是关闭了3D——即便如此，也依旧沉迷其中不能自拔。

就在本人在3DS上首款《无双》中享受次世代掌机上一骑当千的爽快时，2011年的E3上也带来了PSV版的《真·三国无双》——借由PSV更加强悍的机能带来了更加震撼的掌机次世代的《无双》。那段公开的视频让本人看得有些目瞪口呆，因为画面实在太细腻太强大了，原本在《356》中被削弱的无双乱舞似乎也再次发威起来，还有那单挑系统……但是，可但是，作为NDS触摸时代的过来人、作为经历了N款《无双》的老玩家，我实在是难以相信，PSV的《真·三国无双》的触摸操作真的不会对爽快度及流畅度造成影响吗？没有触摸又能有什么影响吗？当然，个中魅力和疑问，还是要到PSV及该作发售后才能真正去体会到。

方寸江山，风云再起，《战国无双 编年史》也好，PSV版的《真·三国无双》也好，两作都只是一个开始、一个新的掌机世代的《无双》的开始，就如PSP最初的《无双》那样。而随着两大新掌机的机能被更多地挖掘出来，相信更多更精彩的《无双》也会在掌机上体验到甚至同步体验到——期待那一天的到来！

▲计划在NDS上推出最终却胎死腹中的《真·三国无双A》续作便有下屏点击切换武将的设定，在《战国无双 编年史》得以重见天日。

玩家点评

PSP 口若悬河 希望学园与绝望高中生

厂商：Spike　类型：AVG

评论人：ZERO　评分：10

作为去年年度最佳剧情的掌机游戏，本作的剧情可以说是相当优秀，它简直就是一部优秀的悬疑推理小说。游戏的亮点还不只是剧情，独特的“2.5D”画面、个性特异的人物和优秀的系统，都吸引着AVG玩家的眼球。

说到系统，游戏里的“学级裁判”系统非常有趣，其中的“流水议论”就引用了著名推理游戏《逆转裁判》的寻问系统，虽然有些许改动，但还是使笔者这个《逆转》FAN备感亲切，能够轻松上手，另外在本系统中加入的射击要素也十分有趣。“灵光拼字”这个环节比较考玩家的记忆力，将残缺的词按顺序排列，就算是日语新手也能通过。在另一个系统“高潮推理”中，玩家要把案件的画面碎片嵌入残缺的假想推理中，通过独特风格漫画的表现，就算是不懂日语的玩家也能够了解案件的真相。本作的音乐相当优秀，再加上豪华的声优阵容，使游戏玩起来毫不枯燥。游戏惟一的小小不足，就是惩罚部分中的动画有些掉帧，但这样也毫不影响游戏本身的素质。将本作推荐给喜欢看悬疑推理小说的玩家和《逆转》FANS。

3DS 脸庞射击

厂商：Nintendo　类型：ACT

评论人：非徒　评分：8

3DS内置这么一款游戏有点让我出乎意料，更出乎意料的是，作为一款展现陀螺仪功能及拍摄功能的小品游戏，竟然可以让我及我的朋友们玩得如此快乐。

游戏与现实结合的创意很赞。更牛的是还能把别人拍下来当成游戏里的杂兵，于是买回3DS当天本人便把好友们系数拍进其中。游戏中朋友们作为杂兵从四面八方接踵而至再把他们都消灭，那感觉真叫一个乐。玩的人欢乐，看别人转来转去玩也很欢乐，实在是众乐乐游戏的上品。而多人转手玩后的随机性又赋予了游戏很多意外，某次机器借出一圈后回到我手上，再次进入游戏四面八方飞来的竟然是贞子的鬼脸，当时真吓了一跳呢。

尽管游戏的欢乐多多，但终究是体验机能的小品游戏，因此和朋友们乐呵一段时间后，就都转而去玩3DS游戏大作了——易上手、玩法新奇、吸引眼球，大概就是此类游戏的共性；然而与之对应的，却是缺乏可玩性这个通病，其实就游戏本身定位来说，该作的表现已经很让我满意了，但还是希望能有更耐玩的新奇游戏出现。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

栏目主持：白菜

火热秘技

不知不觉，暑假已经接近尾声了。还在过着不规律生活的同学们差不多也该逐渐开始调整时差了哦。本辑《掌机王SP》中收录了三款NDS游戏的攻略，在近来算是比较罕见的现象。NDS的游戏现在看来仍然具有出色的游戏性。希望任天堂能够挺过3DS降价带来的负面影响，为我们带来更多更好的作品。另外近段时间最大的收获，是得知了《苍翼默示录》中的两条秘技，特此与同好们分享。

PSP 日版 战国BASARA 群雄编年史

战国BASARA クロニクルヒ–ロ–ズ

●暗号

在模式选择画面下的“各种设定”中，选择“暗号”，输入特定暗号就能在游戏中开放各种要素。

“いっすいのゆめ”

自由战记中可以选择所有的《战国BASARA》场景。

“むかしのおまえにもういちど”

自由战记中可以选择所有的《战国BASARA2》场景。

“おしおきをくらいたいか”

开放伊达政宗的第九件武器“小龙”与第四件防具“金鯱”。

“べんきょうぶそくでござった”

开放真田幸村的第九件武器“武田笔”与第四件防具“武田抄”。

PSP 日版 荣耀同盟

グロリア・ユニオン

●暴走萍嘉BUG

萍嘉装备愈しのハ–ブ的情况下，突击时使用タイラント的必杀。战斗后发动愈しのハ–ブ效果，从昏睡状态恢复之后愈しのハ–ブ消失。反击时萍嘉在同盟阵型中时，会以暴走状态进入战斗。此时能力、外表与台词都是暴走形态，惟独音声是通常形态。反击结束后将会再度回到昏睡状态。

●保留会变化的道具

像海ゴブリンのミルク等一部分道具，在特定关卡开始时会变为其他的道具。但是事先让队员将其装备，然后该关卡不让该队员上场的话，道具就不会变化。之后就会一直保留在道具栏中了。

用这个方法的话，发芽前の**プロテイモ**也可以让中期之后加入的同伴使用。不过这个方法只适用于可以装备的道具，像**シスタ－**の花束这类不可装备的道具就无法防止其发生变化了。

PSP 日版

苍翼默示录 连续变换 Ⅱ

ブレイブル– コンティニュアム シフト Ⅱ

●盾防拆投

通常状态下的拆投时间为13帧，看见投技之后再对应是十分困难的。感觉要被对手抓投的情况下，一般来说要预先按B+C拆投，但是如果对手没有进行抓投，那么自己就会出成投技。如果这个错误发生在对手的打投二择下，就会吃到CH攻击，风险非常大。因此对于对手的打投二择，推荐的对应方式“盾防拆投”。方法是拉住防御的同时输入A+B+C。这样一来，对手出投技就能拆掉，出打击技就会变成盾防御。但是盾防拆投作为拆投指令被受理的时间只有输入指令后的3帧，因此要配合对手投技的节奏，稍微晚一点输入。

盾防拆投虽然是很方便的技巧，但是对于对手错开投技时间的连携（例如2A→投技）就会变成拆投失误。这种情况下虽然可以用急退与跳跃来应对，但是先读失败的话就会遭到攻击。因此一定要注意观察对手的抓投倾向。

●崩腹恢复

被打成崩腹状态后，角色会在场上出现硬直。该状态下按下D键以外的按键就能够恢复，但是经常会有掌握不到按键时机，被对手再打一套蓝字伪连的情况发生。这种情况下，被崩腹的一方只需要连打一个按键（一般都是A）就能够快速恢复了。在连打的过程中受到攻击的话，系统会自动让角色进入站立防御状态，熟悉了这一操作以后也不用担心被对手打CH。要注意的是，恢复动作需要消耗8帧，而在第6帧之后被投的话，将不会是容易拆解的紫投，而是通常投，连打过多还有变为拆投失误的可能性。

●暗转时间的处理

在角色使用DD技（超必杀技）时，两人时间停止的一段时间被称为“暗转时间”。在暗转时间中，如果没有发动DD技的一方错按了什么键，在暗转结束后就会出相应的招式，造成自己受伤。

其实在这段暗转时间中，所有输入的指令都可以用盾防取消掉。例如玩家误输入了一个A，那么只要马上再输入盾防指令，暗转结束后就可以保持盾防了。如果是想用必杀技改变必杀技的话，用盾防取消前一个必杀技指令后，再输入下一个必杀技指令就行。

另外，在暗转时间中想要输入金色强制开放的话，必须一帧不差将四个键同时按下，否则就会变成通常技。如果设置了快捷键还好说，没有设置快捷键、或是街机上就很难做到了。为了防止出现通常技的情况，可以拉住防御后同时连打4个键。如此一来，在暗转时间中就会表现为盾防的指令，暗转解除后就能发出金色的强制开放了。但是Taokaka、Bang、Hakumen的D键在1～2帧时不能取消，使用这个指令就会变成相应的D技，因此这三名角色不能使用这种操作方法。

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持 胧月

孟兰盆节的来临，让3DS和NDS在8月中下旬的游戏阵营显得较为单薄。PSP方面虽然同样受此影响，不过8月10日的《艾鲁村G》、18日的《梦幻骑士Ⅳ》、25日的《真·三国无双6 特别版》和《黑岩射手》较为良好地连携，消除了玩家的空档期。现在玩家最关心的莫过于PSV及其大作的准确发售日，目前这的确还是未知的，一旦有情报我们会第一时间为大家报道。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年8月			
25日	两眼锻炼右脑 3D速读术	两目で右脑を锻える 3D速读术	Mile Stone	ETC	3990日元
		2011年9月			
1日	恶魔幸存者 超频	デビルサバイバ– オ–バ–クロック	Atlus	S・RPG	6279日元
22日	青蛙过河3D	フロッガ–3D	Konami	ACT	3980日元
22日	闪乱神乐 少女们的真影	闪乱カグラ –少女达の真影–	MMV	ACT	5980日元
		2011年10月			
27日	豆犬	豆しば	日本Columbia	ETC	5040日元
27日	勇者公司	勇现会社ブレイブカンパニ–	NBGI	SLG	5040日元
		2011年夏			
未定	俄罗斯方块 核心	テトリス アクシス	Hudson	PUZ	售价未定
未定	秘密基地建设3D	AZITO（アジト）3D	Hamster	SLG	5229日元
		2011年秋			
未定	新・深爱	NEWラブプラス	Konami	AVG	售价未定
		2011年冬			
未定	雷电十一人GO	イナズマイレブンGO	Level–5	RPG	售价未定
未定	大战略3DS（暂名）	大战略forニンテンド–3DS（暂名）	Systemsoft Alpha	SLG	售价未定
未定	索尼克 世代 青之冒险	ソニック ジェネレ–ションズ 青の冒险	SEGA	ACT	售价未定
未定	史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团	スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海贼としっぽ团	Square Enix	A・AVG	售价未定
未定	潜龙谍影 食蛇者	メタルギア ソリッド スネ–クイ–タ–	Konami	ACT	售价未定
		2011年内			
未定	超级马里奥（暂名）	ス–パ–マリオ（暂名）	Nintendo	ACT	售价未定
未定	马里奥赛车（暂名）	マリオカ–ト（暂名）	Nintendo	RAC	售价未定
未定	女生RPG 灰姑娘生活	ガ–ルズRPG シンデレライフ	Level–5	RPG	售价未定
未定	幻想生活	ファンタジ–ライフ	Level–5	RPG	售价未定
未定	新・光之神话 帕尔蒂娜之镜	新・光神话 パルテナの镜	Nintendo	ACT	售价未定
未定	魔法工厂4	ル–ンファクトリ–4	MMV	A・RPG	售价未定
未定	薄樱鬼3D（暂名）	薄樱鬼3D（暂名）	Idea Factory	AVG	售价未定
		2012年			
未定	噩梦解谜 碾压3D	ナイトメアパズル クラッシュ3D	SEGA	ACT	4179日元

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年8月			
25日	光之美少女 旋律收集	スイ–トプリキュア メロディコレクション	NBGI	ETC	5040日元
25日	苍黑之楔 绯色的欠片	苍黑の楔 绯色の欠片	Idea Factory	AVG	5040日元
		2011年9月			
15日	维尼熊 100英亩森林的烹饪书	くまのプ–さん 100エ–カ–の森のクッキングBOOK	Disney Interactive Studios	ETC	5040日元
		2011年秋			
未定	型男恋爱王国（暂名）	オレ样キングダム（暂名）	NBGI	类型未定	售价未定
未定	食梦者 漫画家之路	バクマン。 マンガ家への道	NBGI	AVG	售价未定
未定	海贼王 巨人之战2 新世界	ワンピ–ス ギガントバトル！ 2 新世界	NBGI	ACT	5040日元
		2011年冬			
未定	重装机兵2 重装上阵	メタルマックス2：リロ–デッド	角川Games	RPG	6090日元
		2011年内			
未定	神秘屋	ミステリ–ル–ム	Level–5	AVG	售价未定
未定	欢迎来到海豚公园	ようこそ イルカパ–クへ	Starfish	SLG	5040日元
未定	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元

近期焦点

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G

8.10 ◆Capcom◆ETC◆3990日元

A 期待度

在这个火热的夏天可爱的猫猫们又来卖萌了！本作是著名的“《怪物猎人》系列”外传作品《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》的加强版，继承上作清新可爱的田园风格，添加更多“G”级内容，新的地图、新的设施、新的伙伴等等，本作还能继承前作存档，已经收集过的猫猫都会直接生活在村中，方便玩家收集新的猫猫。

梦幻骑士Ⅳ 超荷再填装

8.18 ◆Atlus◆RPG◆6279日元

B 期待度

独特的系统加上独特的人设，让该系列在早年间吸引了不少玩家的目光。继初代在PSP上复刻并大受好评之后，系列第四作也即将与玩家们见面。本次的复刻版追加了多名新角色，新剧情、新路线也增加了不少，系统也经过了改善，结局和插图更是大幅增加，绝对是一款诚心、厚道的复刻之作。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年8月			
18日	遗忘	アムネシア	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	梦幻骑士Ⅳ 超荷再装填	グローランサーIV オーバーリローデッド	Atlus	RPG	6279日元
18日	文明开华 葵座异闻录	文明开华 葵座异闻录	Furyu	AVG	6090日元
25日	黑岩射手 游戏版	ブラック★ロックシューター THE GAME	Image Epoch	RPG	6279日元
25日	无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道	デュラララ！！ 3way standoff –alley–	Ascii Media Works	AVG	5040日元
25日	快盗双天使 时间与世界的迷宫	快盗天使ツインエンジェル 时とセカイの迷宫	Alchemist	AVG	7140日元
25日	侦探部 侦探、幽灵与怪盗	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –探侦と幽灵と怪盗と–	Boost On	AVG	3654日元
25日	真・三国无双6 特别版	真・三国无双6 Special	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
25日	猩红帝国	クリムゾン・エンパイア	QuinRose	AVG	5985日元
25日	萌萌大战争 现代版+	萌え萌え大战争☆げんだいばーん +(ぷらす)	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
25日	机动战士高达 新基连的野望	机动战士ガンダム 新ギレンの野望	NBGI	SLG	6280日元
		2011年9月			
1日	圣骑战史	グランナイツヒストリー	MMV	RPG	5229日元
1日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスターズ Mk.2	Konami	ACT	4800日元
1日	尸体派对 影之书	コープスパーティー Book of Shadows	5pb.	AVG	6090日元
1日	纳米潜行者	ナノダイバー	Takara Tomy	ACT	5040日元
8日	月华缭乱 浪漫	月华缭乱 ROMANCE	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	零刻 终焉的一秒 携带版	CLOCK ZERO ～终焉の一秒～ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
22日	甜点岛的彼得潘 甜蜜永无大陆	お果子な岛のピーターパン ～Sweet Never Land～	QuinRose	AVG	5985日元
22日	幻域战记 携带版	ファントム・キングダム PORTABLE	日本一Software	S・RPG	5040日元
29日	代码18	code_18	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
29日	新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击	ヱヴァンゲリヲン新剧场版–サウンド インパクト–	NBGI	ACT	6280日元
29日	侦探部 暗号、密室与怪人	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –暗号と密室と怪人と–	Boost On	AVG	3654日元
29日	白衣性恋爱症候群	白衣性恋爱症候群	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	幸运之杖2 湮没于时空的默示录	ワンド オブ フォーチュン2 ～时空に沈む默示录～	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	写真女友	フォトカノ	角川Games	SLG	7140日元
		2011年10月			
6日	AKB1/48 星恋关岛	AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら……	NBGI	AVG	5229日元
6日	死亡预告 与你在无尽的黑暗	次の牺牲者をオシラセシマス –君とこの果てることない暗暗を–	Boost On	AVG	3969日元
13日	白银的卡露与苍空的女王	白银のカルと苍空の女王	Cyberfront	AVG	6090日元
13日	龙刻	龙刻	Cyberfront	AVG	5040日元
13日	最终幻想 零式	ファイナルファンタジー 零式	Square Enix	RPG	售价未定
20日	火影忍者 疾风传 终极冲击	NARUTO –ナルト– 疾风传 ナルティメットインパクト	NBGI	ACT	售价未定
27日	侦探部3	たんていぶ3	Boost On	AVG	3654日元
27日	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク 光と暗の皇女	Gungho	RPG	5985日元
27日	R–15 携带版	R–15 ぽーたぶる	角川书店	AVG	6090日元
27日	萝球部	ロウきゅーぶ!	角川Games	AVG	6090日元
未定	官能昔话 携带版	官能昔话 ポータブル	Idea Factory	AVG	6090日元
		2011年11月			
23日	白与黑 携带版	ヴァイスシュヴァルツ ポータブル	NBGI	TAB	6800日元
24日	侦探部4	たんていぶ4	Boost On	AVG	3654日元
24日	科学超电磁炮	とある科学の超电磁炮	角川Games	AVG	6279日元
		2011年12月			
8日	死亡预告 超越死与绝望	次の牺牲者をオシラセシマス –死と绝望を乘り越えて–	Boost On	AVG	3969日元
22日	魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE –THE GEARS OF DESTINY–	NBGI	ACT	5229日元

DVD光盘内容导视

最新发售游戏影像直击

新作特搜队

- 集合！卡比
- 恶魔幸存者2
- 诺拉与刻之工房 雾之森的魔女
- 女王之门 螺旋混沌
- 战国BASARA 群雄编年史
- 日常（宇宙人）
- 薄樱鬼 黎明录 携带版

喧闹游园

小野VS原田——制作人版《街霸对铁拳》

10款热门新作最新官方影像

游戏展望台

- 武装神姬 战斗大师 Mk.2
- 街头霸王对铁拳
- 英雄传说 碧之轨迹
- 快盗双天使 时间与世界的迷宫
- 三极姬 三国乱世·霸天之令旗
- 黑岩射手 游戏版
- 机动战士高达 新基连的野望
- 恶魔幸存者 超频
- 跨过我的尸体
- 白与黑 携带版

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在新作特搜队的《日常（宇宙人）》影像中，投票环节最终哪个颜色的票数最高？

A：红色　　B：绿色　　C：蓝色

3名

PEGA
精美游戏周边

释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式：只要在2011年9月3日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第166辑上公布，敬请关注。

大奖

2名
北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄

2名
北通动力堡垒（普通版）

2名
北通MVP特洛伊（无线震动版）

幸运奖

1名
北通动力堡垒（迷你版）

1名
北通“魔方炫音”耳机

1名
北通PSP“中国风”胶套

1名
北通PSP“中国风”水晶盒

1名
北通USB数据线312

1名
北通原生铜HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha　GBalpha（中国）有限公司　北通 BETOP　PEGA

《掌机王SP》第162辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 6名

手柄、外接电源

玉林市	陈海松
上海市	陈一豪
汕头市	陈奕恺
武汉市	付程东
广州市	苏冠霖
常州市	陶琪凯

幸运奖 6名

北通掌机周边

南宁市	邓志宁
太原市	刘潇
武汉市	彭力鸣
天津市	许季童
石家庄市	周尧
大连市	周易达

《掌机王SP》第162辑 DVD问答—中奖名单

广州市	李可明
上海市	凌翔
上海市	袁智玮

答案：C

3名
PEGA 精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

《PSP专辑》 VOL.14

献给PSP玩家的权威专辑

大16开240页+DVD光盘

尽管酷暑是游戏的淡季，但本次《PSP专辑》依然力求出色。PSP平台上半年的游戏年鉴再度出山，让您不费吹灰之力地总览今年已经推出的PSP游戏。攻略方面涵盖夏季各大名作，包括《纸盒战机》、《女王之门 螺旋混沌》、《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》、《勇者30 2nd》、《秋叶原之旅》、《奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争》和《荣耀同盟》。此外，在PSP的软硬件应用方面则有全型号PSP最新破解系统安装教程、近期PSP市场概况以及装机必备软件推荐。小说会收录SE话题作品《寄生前夜 第三个生日》，体会时空倒错的精彩剧情！

8月下旬
全国上市

《X360专辑》 VOL.15

《X360专辑》Vol.15收录近期X360上的佳作，保质保量地制作详尽攻略！成就集中营为大家精选新旧经典作品，另增设Kinect神作版块，万点成就疯狂放送！大受好评的特别策划栏目为您献上三篇精彩内容，硬件栏目介绍自制系统的最新动态以及硬件改造技巧！光盘集新作影像、视频攻略、游戏壁纸、实用工具于一身，特别收录《梦幻俱乐部ZERO》精彩歌舞SHOW！

盛夏清凉号

攻略集合

黑色洛城／地牢围攻3／入口2
幻境神界 大天使的崛起
梦幻俱乐部ZERO／灵异恐惧3
红色派系 末日审判／暗影诅咒

特别策划

X360世界旅行指南
光环十周年暨Bungie二十周年纪念
致命格斗 王者归来

光盘

实用软件、视频攻略、精美壁纸、新作影像、升级文件

8月下旬
全国上市！

ISBN 978-7-88541-089-6
9 787885 410896

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88541-089-6
掌机王光盘定价：16元 （1DVD+1手册）